

# **SUPER GAMEPOWER**

JULHO 94 - Nº 4

NOVA  
CULTURAL

SEGA • NINTENDO

## **SUPER STREET**

**16 LUTADORES VÊM  
PARA ANIMAR AS FÉRIAS**

**MEGA ESTRACALHA:  
FATAL FURY 2 E  
OUT RUNNERS**

**EXCITE STAGE: UM  
SHOW DE BOLA**

**FAÇA O  
LUTADOR  
SECRETO DE  
STREET  
APARECER**

**OS NOVOS SUPER  
CONSOLES: FX E  
PLAYSTATION**

**84 PÁGS  
120 DICAS**

**GAMEPRO  
DIRETO DOS  
USA**





Dê um  
**P A U S E**  
e recarregue a  
energia no



**Nenhum chefe de fase vai segurar você!**





# SUPER GAME POWER

## SUMÁRIO

### TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

<b>MEGA DRIVE</b>	
Legend of Heroes	12
Rocket Knight 2	17
Contra	17
Demolition Man	18
Joe & Mac	34
Best of the Best	36
Fatal Fury 2	37
Pro Striker	52
Peable Beach	52
Jammit	52
World Champ. Soccer 2	52
Double Dribble	53
Out Runners	70
<b>SNES</b>	
Nosferatu	12
Gargoyle's Quest	14
Death of Superman	16
Pocky and Rocky 2	18
Double Dragon V	19
King of Monster 2	22
Bomberman 2	24
Alcahest	25
Super SF II	26
King of Dragons	30
Legend	31
S.O.S.	32
Jungle Book	32
Space Invaders	33
Excite Stage	54
Muscle Bomber	74
Final Fantasy VI	82
<b>NES</b>	
Zoda's Revenge	56
<b>SATURN</b>	
Virtua Fighters	17
<b>SEGA CD</b>	
Rise of Dragons	38
My Paint	40
Wing Commander	41
<b>JAGUAR</b>	
Wolfenstein 3D	14
Redline	18
Doom	18
Dido Dude	48
<b>3DO</b>	
Shock Wave	15
Super Wing Commander	44
Out of This World	46
Jurassic Park	47
<b>MASTER SYSTEM</b>	
Superman	58
Wolfchild	58
Aladdin	59
<b>ARCADE</b>	
Super SF II Turbo	50
Alien vs Predator	62
<b>PORTÁTEIS</b>	
Bomberman (GB)	12
Addam's Family (GG)	13
Rockman's World 5 (GB)	13
Smash TV (GG)	13
Robocop 3 (GG)	13
Battle Tank (GB)	60
Asterix (GG)	60
Incredible Hulk (GG)	61
W.C.W. (GB)	61
<b>PC</b>	
Lawnmower Man CD	79

### CIRCUÍTO ABERTO

A seção já virou sinônimo de notícia quente. Saiba tudo sobre o Play Station, o novo console da Sony.

10



Pancadaria e destruição em King of the Monsters 2

### PRÉ ESTRÉIA

Sensacional! A primeira foto de Virtua Fighters para o Saturn (o novo videogame da Sega)

12



Fatal Fury 2 para Mega: mais que completo!

### GOLPE FINAL

Fim do mistério: saiba como encontrar Gouki, o antigo Akuma, em Super SF II Turbo

50

### ARCADE

A Capcom ataca nos fliperemas da cidade com Alien versus Predator

62



Super Wing Commander: 3DO entra para a briga

### SUPERGP DICAS

O maior festival de dicas do país. Saiba como selecionar fases em Sonic 3 para Mega Drive

64

### DETONADOS

Conheça as curvas e trilhas de Out Runners. Pancadaria a valer em Muscle Bomber para SNes

70

### COMPUTER ZONE

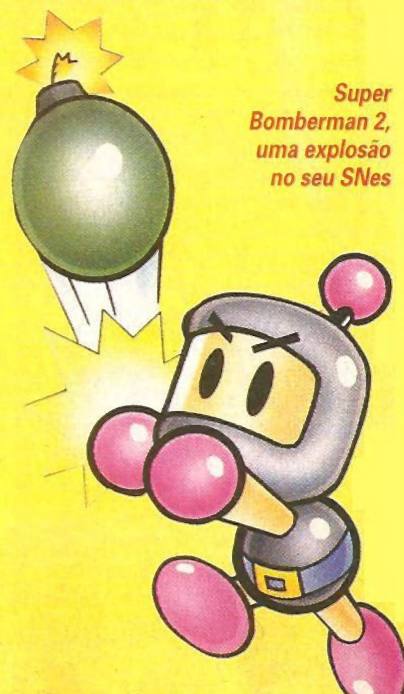
Fx da Nec, computador ou videogame? Lawnmower Man, realidade virtual no CD-ROM do PC.

78

### SUPERGP EXPRESS

Da Gamepro, entrevista exclusiva com Steven de Souza, roteirista e diretor do filme Street Fighter

80



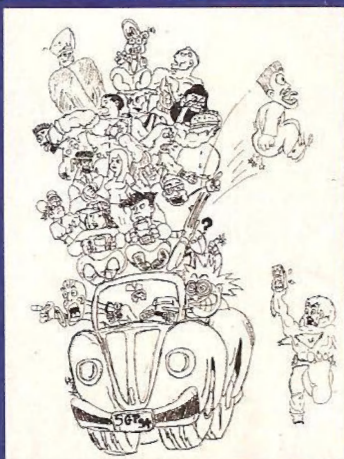


# SUPER GP CARTAS

## CARTAS DO MÊS

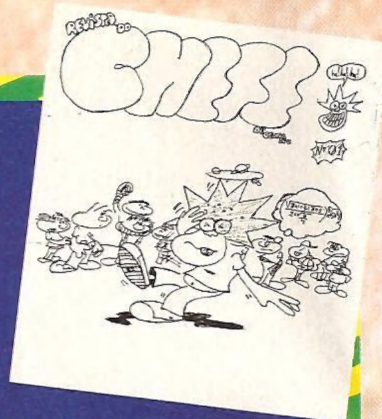
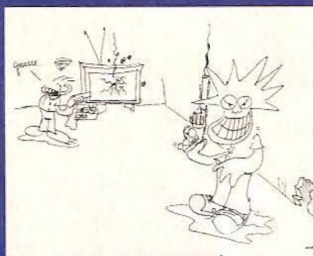
**A**s cartas que a Redação anda recebendo estão demais. Dessa vez resolvemos publicar duas na seção Cartas do Mês. O motivo? O humor dos desenhos que fizeram o pessoal rolar de rir pelos corredores! O Márcio Yuji Fukuji, de

Tamarana, PR, não é muito de escrever não, mas mandou dois desenhos legais. A gente resolveu publicar o mais engraçado, que é uma verdadeira salada de personagens de jogos, os críticos da redação e até o Itamar e seu Fusca. O Chefe só mandou dizer que prefere Ferrari ou até uma Lamborguini.



## LOUCO POR SEGA

**E**aí macacada (com exceção do Chefe) da SuperGamePower. Depois de tantos anos de leitura da melhor revista do Universo, resolvo mandar um Gibi que fiz há algum tempo, quando ainda existia nossa querida e finada SuperGame. Apesar de ser um Segadiscipulo nato, devo dançar de acordo com a música e respeitar a decisão do



Chefe de juntar-se à Nintendo e outros sistemas. P.S. - Chefe, detestaria ver você falando a favor de outro sistema que não seja SEGA.

Cesar Luz

Passo Fundo - RS

**Chefe: É comovente receber uma declaração de apoio às minhas idéias. O gaúcho sabe das coisas: desenha bem, tem veia de roteirista, humor e além de tudo é ligado nos jogos.**



## MARJORIE RESPONDE

**S**ou gamemaniaco. Mas ando sem treino. Em casa só tem uma TV para mim e a mulherada: irmãs, mãe e avó. A irmãzinha assiste desenho de manhã. A tarde tem novela que minha avó adora. Depois vem a sessão da tarde. Das seis da tarde à 10, mais novela. Ai é hora de dormir, muitas vezes sem tocar no joystick. Assim não dá! O que devo fazer?

Jogador Desesperado  
Salvador - BA

**MB: Ó soteropolitano, aí só se vê TV, é? Essa é boa. Mainha assiste à das 8, avó a da tarde, as manas se ligam todas. Não dá. Ou você entra na onda noveleira, ou se une à painho e compra uma TV para videogame. Um cheiro!**

## FASE BÔNUS

**F**iquei babando com o super visual primeiro mundo da revista. Vou mandar um recadinho do coração para as outras revistas: "É melhor ficar cego, mudo e surdo, porque qualquer argumento que fizerem contra a SuperGP será jogado no lixo, pisado, cuspidado e rejeitado"

JAGF  
Paranaguá- PR

A nova revista de 84 páginas dá um grande banho



nas fraquíssimas concorrentes. O que faz a revista ser incrível é a distribuição perfeita de suas páginas, sem privilegiar algum sistema em particular. Acho a parte dos lançamentos e pré-estréias o ponto alto da revista.

João Renato Gazinmato  
São Bernardo do Campo - SP

Santo Deus! Se o número um da SuperGP estava impecável, o número dois então: insuperável. Se houvesse um prêmio Oscar para revistas de videogame, SuperGamePower ganharia a estatueta com louvor.

Marcelo Nunes Duarte  
Santo André - SP

## BRONCA

### Chefe

Preste atenção: "ALASBOVICK FEGNMYWLEGLOS" Entendeu? Então acho que você teve o mesmo problema que eu tive na edição 2 da SGP sobre a dica do NBA JAM. Ou eu sou muito burro, ou havia códigos que não tinha na carteirinha.

Fabrizio Missio dos Santos  
Campinas - SP

**LM: Pega leve meu chapa. Assim você acaba com o Chefe. O problema dos códigos foi uma verdadeira vacilada (ver explicação na página 6) industrial. Mas está todo mundo empenhado para que esse tipo de problema não se repita. O Chefe já teve verdadeiros ataques e anda maldizendo a informática. Sorry por essa mancada, gente boa!**



# Super GP Responde

Tenho algumas perguntas a fazer para o Baby:

1- Uma foto de uma revista americana mostra que em **Streets of Rage 3** é possível andar de moto. Se possível, como faço para encontrá-la?

2- Os jogos para o Super 32X terão a mesma capacidade do Saturno 32? Ex: Cores, pixels, o VDP será o mesmo?

**Milton de Almeida Borges**  
Itapetininga - SP

**BB:** 1- A fase da moto estava presente só na versão protótipo. Infelizmente, foi cortada na versão final. Uma lástima! 2- Nada certo ainda. Os CPUs são os mesmos. Já as cores, pixels e VDP provavelmente serão bem superiores.

Preciso urgentemente descobrir se há algum cartucho de xadrez para SNes e também qual o melhor futebol para este console.

**Antonio Carlos Marques**  
São Paulo - SP

**MK:** Só existe o **Chess Master** para SNes. Os melhores jogos de futebol são: **J-League Excite Stage**, **Fifa Soccer** e **Super Formation Soccer II**. Escolha o que considerar melhor. Ultimamente eu ando jogando muito o **Excite Stage**.

Escrevo para dizer que achei o máximo a união entre a **Supergame** e a **Gamepower**. Mas tenho algumas dúvidas para vocês responderem. Vocês sabem de alguma notícia sobre o lançamento de **Mortal Kombat II** para SNes? Quando será, como vai ser e qual a memória do cart?

**Aureo Hayashida**  
Palmeira das Missões - RS

**LM:** Mano, não há a menor dúvida de que esse título vai sair para consoles domésticos. Só não há a confirmação oficial pela Midway. A julgar pela máquina, pode usar mais de 32 Mega ou CD. Menos, fica difícil.

Já que a **SuperGP** responde tudo sobre videogame, aí vão algumas questões:

- 1- Existe alguma possibilidade de **Virtua Racing** sair para SNes?
- 2- A Capcom será uma das parceiras no Project Reality?
- 3- Qual é o estilo de luta do Blanka de **Street Fighter** e quantos Mega terá a versão **Super SF II** para Snes?
- 4- Marjorie, qual é a terceira coisa que te dá prazer?

**Thiago de Almeida**  
Niterói - RJ

**MB:** 1- **Virtua Racing** só para sistema Sega. Sem chance! Quem sabe, quando a Nintendo lançar **Mario** para Mega Drive... 2- Nada definido. Provavelmente sim. 3- Não se podem chamar as técnicas de Blanka de estilo. Tudo o que ele aprendeu provém de meios para sobreviver na selva. 4- É não responder este tipo de pergunta inteligente. Adoro deixar o leitor curioso!

Porque a Nintendo não faz somente jogos de 8 Mega?

**André Messias**  
Interlagos - SP

**MK:** Atenção André, quanto mais Mega tiver o jogo, mais caro ele é e menos vende. Os fabricantes preferem investir em jogos mais acessíveis.

## RESULTADO

# FRASE CABEÇA

AI, CARA!  
O CONCURSO  
**SUPERGAMEPOWER**  
FRASE CABEÇA  
FOI UM TREMENDO  
BARATO!

Foram mais de 10.000 cartas em menos de 2 meses! E não foi moleza escolher as 10 melhores. Se você entrou nessa, fique ligado: a relação abaixo pode ser o seu passaporte para a fama.

### 1º PRÊMIO

#### 1 SNES E 4 FITAS PARA SNES

Alexandre Romignollo - São Paulo - SP  
"SGP, a única super revista que encaixa com perfeição em todos os consoles".

### 2º PRÊMIO

#### 1 SNES E 3 FITAS PARA SNES

Alexandre Antunes Siqueira  
Florianópolis - SC  
"Jogar Videogame sem SGP é como jogar futebol sem bola".

### 3º PRÊMIO

#### 1 SNES E 2 FITAS PARA SNES

Gilmar de Jesus Gomes da Silva - Taquaritinga - SP  
"SGP, o que o Chefe une o homem não supera".

### 4º PRÊMIO

#### 1 SNES e 1 fita para SNES

Bruno Barros Sabadini - Ipatinga - MG  
"SGP. Criativo quem juntou, inteligente quem comprou".

### 5º PRÊMIO

#### 1 SNES

Samuel dos Santos Silva  
São Paulo - SP  
"SGP, a opção definitiva".

### 6º PRÊMIO

#### 1 FITA PARA SNES

Rafael Cunha Fernandes - Goiânia - GO  
"Em matéria de games não tem pra ninguém, com SGP você vai se dar bem".

### 7º PRÊMIO

#### 1 FITA PARA SNES

Luis Cesar Fernandes Caldas - Campo - RJ  
"Para SGP não existe jogo que sempre dure e nem fase que nunca acabe".

### 8º PRÊMIO

#### 1 FITA PARA SNES

Julio Cesar Tureta Gaia  
Ribeirão Preto - SP  
"SGP, não é a Fórmula 1, mas é cheia de grandes prêmios".

### 9º PRÊMIO

#### 1 FITA PARA SNES

Fábio Edgard Eide - São Paulo - SP  
"Essa é ducartucho!".

### 10º PRÊMIO

#### 1 FITA PARA SNES

Claudio Wolfgang Schops  
Junior  
São Vicente - SP  
"SGP, a revista animal. Atualiza os feras e ensina os gatinhos".

NÃO FOI DESTA VEZ?  
TUDO BEM. CONTINUE LIGADO  
NA **SUPERGAMEPOWER**  
QUE OUTROS CONCURSOS  
ESTÃO PINTANDO.



# SUPER GP CARTAS

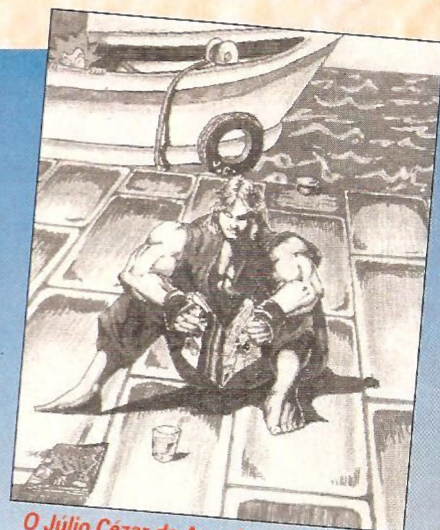
## ARTE NO ENVELOPE

O felizardo desse mês é o Fabrício Veleda Ely, de Porto Alegre, RS, tchê! Traço de primeira, criatividade e humor: acabou levando o prêmio

EM TEMPO: o pessoal da arte está pedindo para não mandarem mais desenhos a lápis, pois eles dão problemas de reprodução.



Grande talento o do Fabrício Veleda Ely, de Porto Alegre, RS, tchê!  
Traço de primeira, criatividade e humor: acabou levando o prêmio



O Júlio César de Amorim, de Goiatuba, GO, mostra que SuperGP é cultura



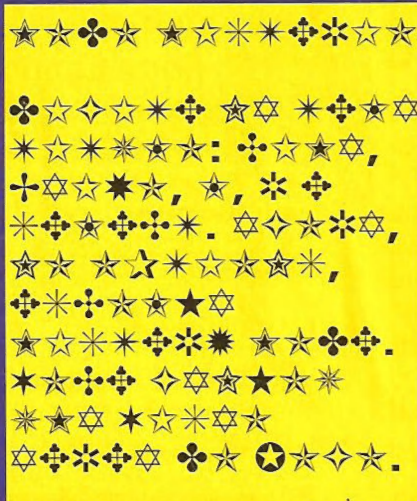
Belo grafite do Raphael Schmite da Silva, de Joinville SC



O Elton Portinho Bentes, de Niterói, RJ, homenageia Fatal Fury Special

## SECRET CODES

A dica de NBA JAM saiu errada por problemas industriais. Aí vai ela já decodificada: consiga uma super-enterrada apertando o botão B 13 vezes enquanto gira o direcional no sentido horário, faça o truque depois de escolher seu time e antes de começar o jogo. Nesse mês uma nova charada. Use o código e descubra uma dica legal para Battle Cars para Super Nes.



### SGP SECRET CODES

A = *	B = +	C = *	D = +	E = *
F = *	G = *	H = *	I = *	J = *
K = *	L = *	M = *	N = *	O = *
P = *	Q = *	R = *	S = *	T = *

U = *	V = *	W = *	X = *	Y = *	Z = *	0 = *
1 = *	2 = *	3 = *	4 = *	5 = *	6 = *	7 = *
8 = *	9 = *	0 = *	1 = *	2 = *	3 = *	4 = *
5 = *	6 = *	7 = *	8 = *	9 = *	0 = *	1 = *

Use a carteirinha da SGP 1 para decifrar a dica acima

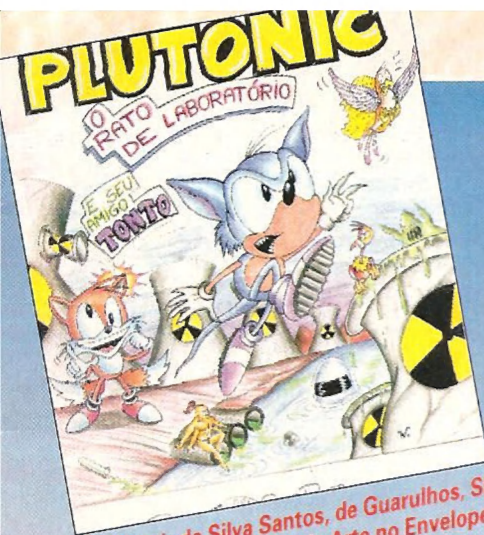
## MAIS UMA HOMENAGEM AO NOSSO MAIOR CAMPEÃO

SuperGP recebeu inúmeras cartas de nossos leitores lastimando como nós a perda de um grande campeão. Uma delas é a do envelope que

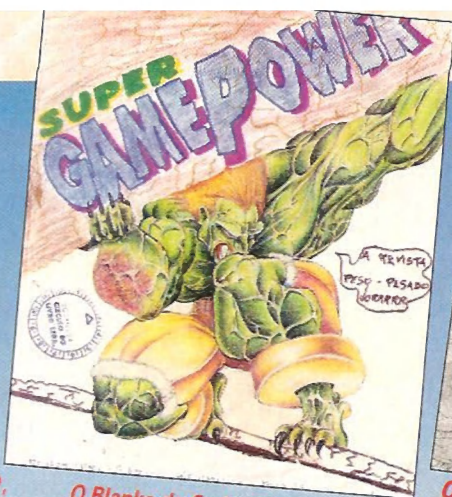
publicamos abaixo, com um desenho de Daniel L. de Carvalho. Parabéns, garoto. O negócio é seguir o exemplo de Senna, futuros campeões.







O Walmir da Silva Santos, de Guarulhos, SP, é um talento manjado de Arte no Envelope



O Blanka do Carlos Henrique Bianck Silva, de Ipirá, Bahia, mostra a força



Os efeitos especiais do Alexandre José Martins dos Santos, de Ribeirão Preto, SP, arrasando em Street Fighter



O Wagner, de São Vicente desenhou o Ecco, parabéns! Mas não achamos seu sobrenome

Tem neve na Bahia? Para o Cleber Teixeira Soares, de Guanambi, BA, tem!



O Fábio G. T. da Silva, de Niterói, RJ: dragão

**Nintendo**  
**PLAYTRONIC**  
NÓS FAZEMOS O FUTURO.

**THUNDER**  
**GAMES**

**SEGA**  
**TEC TOY**

**Bonés**  
**NBA e NFL**

**Fone/Fax: (011) 917-2228**

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA

SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

**Filmes**  
**Infantis**

**LIGUE**

**REMETEMOS PARA**  
**TUDO BRASIL VIA SEDEX**

**AGORA**

**VALORIZE SEU REAL!**

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.



## RPG

A 4ª versão do **Phantasy Star** só sai em japonês? Queria indicações de RPGs para Mega.

**Alberto Renê Bruel**  
Campo Grande - MS

**MK:** Grande Alberto. Infelizmente o **Phantasy Star IV** só é disponível em versão japonesa, ainda sem previsão de tradução. Na minha modesta opinião, os jogos obrigatórios para o Mega Drive são: **Shining in The Darkness**, **Landstalker** e **Shining Force**. Três jogos realmente campeões.

# JOGO FRÁGIL

Marjô:  
Eu, como você, adoro videogame. Um dos meus preferidos é **Mortal Kombat**. Gosto de jogar com a Sônia, e queria saber mais sobre ela. Há alguma previsão para o lançamento de MK II para o SNes? Mil beijos para você e toda a turma.

**Margarete L. de Oliveira**  
Belo Horizonte - MG

**MB:** Daria uma bela dupla sertaneja: Marjô e Margô. Também adoro Mortal e, coincidência, a minha escolha é sempre Sonia. Seu nome é



Sonia Blade, americana (Austin - Texas), 26 anos, é da Polícia Paramilitar Americana. A Bally/Midway cogita lançar MK para SNes, mas não é certo. Beijós.

Eu ainda não tinha criado coragem para enviar minha arte no envelope. Só dá carta masculina! Mas ao

abrir a **SuperGP 1**, fui incentivada ao saber que nós, meninas, temos um lugar. Sou videomaniaca e adoro a Super Game Power. Vou esperar ansiosa o meu envelope na revista. Parabéns.

**Jana Gonçalves Zappe**  
Santa Maria - RS

**MB:** Dindinha, coisa linda a tua carta. Papel colorido, super transado. Use e abuse do nosso espaço aqui na revista, viu? Dicas, perguntas; satisfaça a sua curiosidade. Beijão!



## ANIMAL



O gatinho do mês é **Adriano Fonseca**, de Santos, SP



O fera é **Gilberto Silva**, do Rio de Janeiro, RJ

## LEITOR IMPORTADO



Oi gente! Quero dizer que vocês fazem a melhor revista do mundo. Faz um

tempão que não encontro a SG para comprar (nem nas lojas de produtos brasileiros). O que acontece? Sem ela ando desinformado sobre as últimas novidades em videogame.

**Deny Yamagushi**  
Ninomia - Japan

**MK:** Pelo visto o conterrâneo está por fora da evolução de nossas publicações. Ô Deny, a SG se juntou à GP numa só revista: a **SuperGP**.

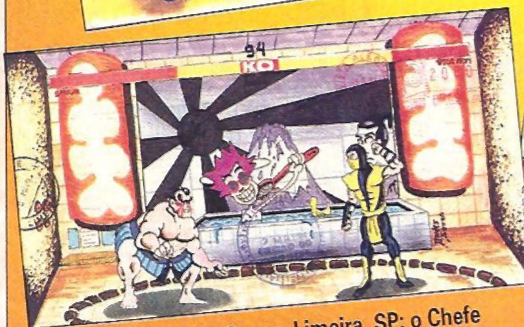
## DETONE O CHEFE!



O Marco Lenisio Ribeiro de Moura, de Cruzeiro do Sul, AC, quer ver o Chefe dançar a quatro mãos



Paulo Rossi Steffens, Porto Alegre, RS: o que nasceu primeiro? O ovo ou o Chefe



Daves Antony de Souza, Limeira, SP: o Chefe agradece pelo banho



O Igor Santos de Sousa, Guarujá, SP, e sua câmera de tortura





**E**ste mês tenho a satisfação de quase não ter erros a comentar da edição passada. O Chefe está só satisfação. Os problemas são em Super Ranma 1/2. O golpe fatal de Ranma (mulher) é ←↓↘→ + soco forte, os fatais de Ukyo, Akane e Genma são acionados com →→ + soco forte.



## MALUCO BELEZA

### PROPOSTA INDECOROSA

Para quê esta sessão Game Idéia? É para ver se alguma produtora de jogos aposta em novos talentos? Atenção, Sega e Nintendo que aqui vai uma proposta para um jogo quente. Seu nome é Erotiqui Fighters. Os luta-dores são: os caras - tarado, masoquista, maníaco, canibal, carrasco, porco; as mulheres:

maddona, piranha, masô e tarada. Cada um tem o seu golpe característico e uma série de golpes mortais.

Élcio Chucawoski  
Fazenda Rio Grande - PR

**Chefe:** O cara só pensa naquilo. A carta e os desenhos são um sarro. Pena que, devido à temática picante, tiveram que ser censurados. Olha como ficou a cara do açougueiro do Chefe quando leu a história.



## CLASSIFICADOS

Vendo um Mega Drive 3 com o cartucho Sonic 2, sem uso. Ou troco por uma Mountain Bike. Interessados tratar com Tiago no telefone: (011)815-2828 - SP.

André Amaral, de Santo André, SP, tel: (011) 717-0441, está afim de vender seu Master Super Compact ou trocá-lo por um Game Gear ou Game Boy.

Pedro Luis, jogador e grande leitor de São Paulo, SP, quer vender tudo para ver se compra um 3DO. Por enquanto tá oferecendo um SNes com controle e uma fita. O fone é (011) 205-9099.



## SUPERGAMEPOWER

Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP CEP  
01050-970



### ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA OFF-SET ULTRA-VIOLETA

Impressão em quadricromia a partir do próprio cromo, com perfeito resultado de reprodução em vinil branco, vinil transparente (PVC), poliéster ou outros produtos auto-adesivos de nossa linha. Aplicação externa frontal ou interna reversa, conforme a necessidade.

### ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA SILK-SCREEN

Impressão realizada por sistema automático proporcionando rapidez e perfeita homogeneidade de cores.

### SERVIÇO COM 15 ANOS DE TRADIÇÃO E BOA QUALIDADE NO MERCADO DE ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

**MACK COLOR**

(011) 941-4499

MACK-COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.  
R. Francisco Marengo, 339  
CEP 03313-000 - São Paulo - SP  
TEL: (011) 941-4499  
FAX: (011) 941-4470





## O PLAYSTATION DA SONY MOSTRA SEU PODER

**D**ivulgadas as fotos e detalhes do superconsole da Sony Computer Entertainment, o Playstation (código de desenvolvimento: PS-X), para felicidade de todos os que se interessam pelas novidades dos jogos eletrônicos. As imagens aqui mostradas são apenas maquetes. Possuem o tamanho de uma **SuperGP**, com uma espessura de 5 cm. No centro do aparelho se localiza a entrada de CD. A parte mais inovadora são os controles: semelhantes aos do SNes, mas só que com 4 "top buttons", correspondentes aos botões L e R no 16 bits da Nintendo. Na parte superior da entrada de controles se encontra a entrada para o memory card para gravar os "saves" dos jogos. Certos detalhes ainda estão em fase de estudo,

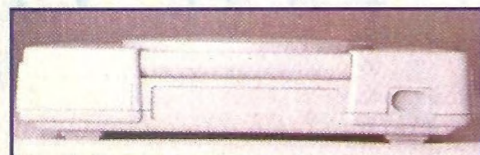
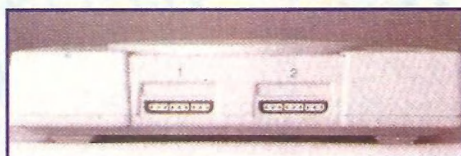
como, por exemplo, uma interface extension (expansão) parecida com aquelas encontradas em computadores. Através dessa expansão há possibilidade de ligar o aparelho a Modem e Hard Disks. Ou até mesmo linkar dois Playstations e jogar com um amigo em monitores distintos, o que é mais que interessante para os gamers. Como se não bastasse, existem fortes possibilidades de ligar periféricos futuros e "up grades". O preço é estimado em 50.000 ienes (US\$ 450 aproximadamente) lá fora, na mesma faixa do Saturn e o lançamento está previsto para o final desse ano. Do jeito que anda a coisa é bom começar a fazer uma poupança para encarar um fim de ano gordo.



*Acima da entrada de joysticks uma entrada para memory cards: gravações independentes*



*Leitura de controles digital, como no Super Nintendo*



*A parte traseira ainda está em estudos*

*Foi adotado o cinza claro como cor. O design é simples com botões redondos e grandes*



*A Sony mostra que não está para brincadeiras e quer faturar alto no nascente mercado de videogames de 32 Bits*



*Na parte superior, 4 top buttons: maior complexidade*



*Quatro botões frontais e um direcional um pouco diferente: dúvidas no desempenho do direcional*

## JOGOS JÁ ESTÃO NO FORNO

**J**á são 164 empresas que se aliaram à Sony Computer Entertainment no projeto do console Playstation. Entre elas podem ser destacadas a Konami, a Namco e a Capcom, velhas conhecidas do universo do videogame. Estão em andamento 82 títulos para o novo aparelho, sendo que 27 deles devem ter lançamento conjunto com o console. A Konami quer lançar seu novo sucesso do arcade, o **Parodius 2** e um jogo de baseball totalmente narrado, o **Powerful Pro Baseball '95** (a versão '94 foi lançado para Snes). A

Namco também foi longe: **Ridge Racer**, jogo de corrida mais que fantástico, **Cyber Sled**, batalha com tanques futuristas e nada mais nada menos que **Star Blade α**. A Capcom não revelou ao certo os títulos que porá no mercado, mas sabe-se que são um jogo de luta (será aquele?), um de ação tipo **Rockman** e o outro será RPG. Pela Virgin vão sair **7th Guest II: 11th Hour**, **Demolition Man** e **Indycar Racing**. Com essa lavada de títulos é melhor escolher logo entre os novos consoles que vão pintar até o final desse ano.





**V Zone:** simulador de "fliper"



**Zero Divide:** robôs em ação



**ORA-194:** shooting 3D



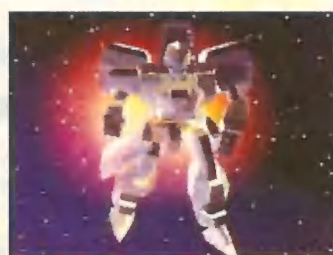
**Arc the Rad:** RPG sem distinção de cena de campo e de batalha



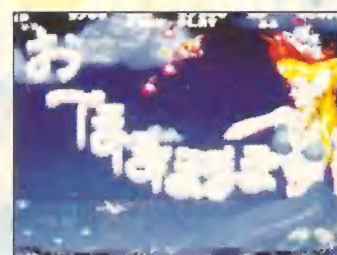
**Logotipo do Playstation.** Essa marca promete estar na tela de milhões de consumidores no Japão, Estados Unidos e quem sabe, no Brasil (por meios legais)



**Demo do PS:** agora, um tiranossauro completo



**aRed Prime:** simulador de batalha de robôs em 3D



**Parodius 2:** do arcade direto para Playstation

## CAPCOM A TODO VAPOR

A Capcom está trabalhando muito. Depois de uma enxurrada de títulos para SNes promete lançar muito mais. **Rockman 7** para SNes foi confirmado. Houve até um concurso de "design" dos novos vilões de Dr. Wily. Terminou no dia 30 de Junho. Sem falar de **Captain Commando** e **Gargoyle's Quest** para SNes. Também chegou a

notícia da vinda de um **Megaman: The Wily Wars** para Mega Drive. Ainda para Mega Drive: **The Punisher** (16 Mega) e **Muscle Bomber** (32 Mega). Tem **Rockman World 5** para GameBoy também. Para arcade a novidade é **Alien VS Predator** (veja matéria em arcade). Isso para não mencionar **Super Street Fighter II!**



## P. REALITY: CAINDO NA REAL?

A Nintendo resolveu correr atrás da concorrência e recuperar o tempo perdido na disputa dos consoles de nova geração. Para isso, pretende lançar um videogame de 32 bits ainda antes da chegada do Project Reality. O aparelho terá monitor próprio e permitirá o contato com a realidade virtual sem auxílio de "óculos" especiais. O preço é estimado em menos de US\$ 200 e os cartuchos devem ter preços inferiores ao dos jogos de SNes. Mas não existe nenhuma confirmação oficial até o momento do fechamento desta edição. E, por falar em Reality, a Nintendo está

desenvolvendo três jogos. Comenta-se que um deles deve ser continuação de **Super Mario**. Outro confirmado é **Killer Instinct** produzido pela Rare (o mesmo fabricante de **Battletoads**). Essas novidades prometem ser um dos pontos mais altos da Summer CES. O Reality parece que está saindo do projeto e chegando à realidade. Até que enfim, na opinião dos consumidores da Nintendo.



**Realidade ou não?**



# PRÉ ESTRÉIA

SNES

## NOSFERATU

seta

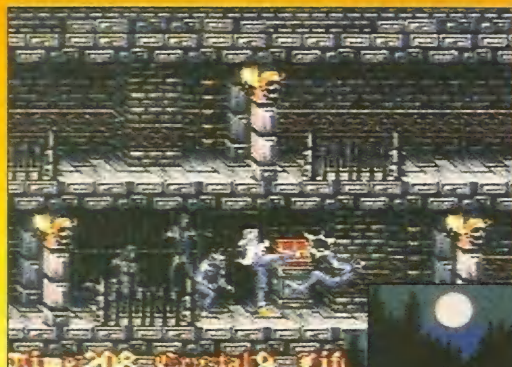
setembro

16 mega



**E**ste game deve estar na lista de lançamentos há pelo menos uns 2 anos. Será que esta novela está realmente chegando ao fim? Tudo indica que sim e que a espera valeu a pena. Você deverá salvar sua namorada (que original!), que, imagine só, foi raptada por um vampiro. Para isso, você dispõe de mais de 350 frames de movimento. Tem sequência

de golpe, tem golpes especiais (que são acionados através de comandos específicos) e muito mais movimentos. Com itens, sua sequência pode ficar ainda mais poderosa. São fases e fases de ação intensa. Além de os inimigos serem um osso duro de roer, os cenários também o esperam com uma série de armadilhas super-incrementadas. A lua

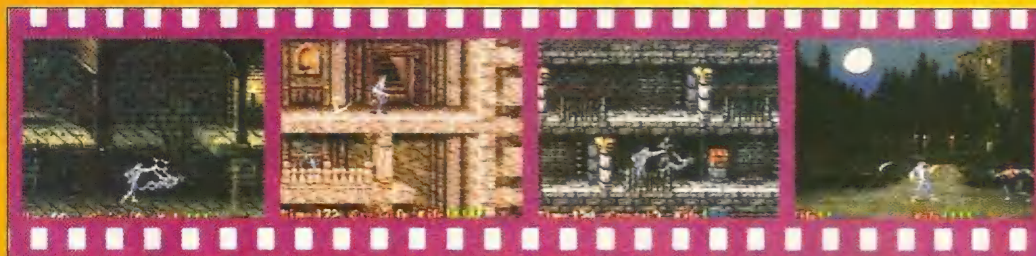


Detone tudo que estiver à frente com sua gama de movimentos



Quanto mais cheia a lua estiver, mais os inimigos são perigosos

desempenha um papel fundamental no game. Como nos bons filmes de vampiro, quanto mais cheia ela estiver, mais os monstros ficam



fortalecidos e se tornam selvagens. O negócio é encarar o jogo com um joystick na mão, uma cruz na outra e muito dente de alho por perto para espantar fantasmas.

MEGA

## THE LEGEND OF HEROES

sega

n/d

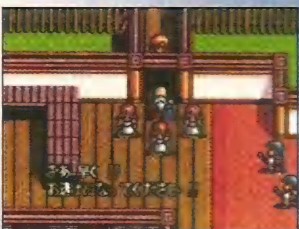
16 mega



**U**m dos RPGs de maior sucesso no computador é convertido para Mega. **The Legend of Heroes** é um RPG "user friendly" (amigo do usuário): muito bem explicado, tem comandos simples e inimigos relativamente fáceis de serem enfrentados. As cenas visuais estão num alto nível. Nas batalhas, se encontra a energia dos inimigos. Assim é mais fácil para o jogador planejar suas estratégias. Outro ponto forte é o enredo, ideal para iniciantes ainda não habituados a histórias muito detalhadas. E a sequência, **The Legend of Heroes II**, já está no forno, em preparação para ser lançada.



Energia do inimigo a vista



Dois pontos fortes: o enredo...



...e as cenas visuais

G.B.OY

## BOMBERMAN GB

HUDSON

agosto

2 mega



**M**ais Bomberman para GameBoy. Essa versão traz novidades, como gases paralisantes e um item inédito, o Moto Bomber, uma moto que permite ao jogador pular obstáculos. Se conseguir

matar os mestres, você recupera uma habilidade que lhe foi roubada. Do mesmo jeito que na versão para SNes, permite o duelo de 4 "bomberman". Lançamento bomba!



BOMBA!



**G.GEAR****ADDAMS FAMILY**

acclaim

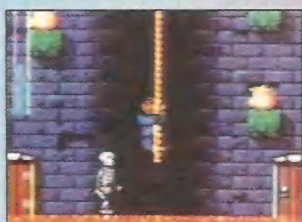
disponível

2 mega



**D**epois do grande sucesso das versões feitas para Mega e SNes, a Família Addams aterrissa no Game Gear e Master. Você controla Gomez, que tem como missão salvar os outros membros de sua família na mansão Addams.

Muitos personagens exóticos, como Mortícia - a extravagante esposa de Gomez, tornam o **Addams Family** batante personalizado. Outra característica que não poderia faltar são os cenários, que reproduzem o clima do filme. Uma proposta imperdível da Acclaim, que lança mais dois títulos simultaneamente. Veja nesta página.

*Estranhos inimigos**Na corda bamba**Passeio no quintal da mansão***G.BOY****ROCKMAN WORLD 5**

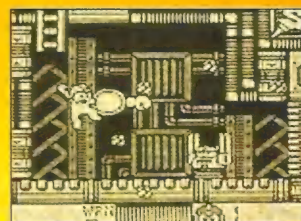
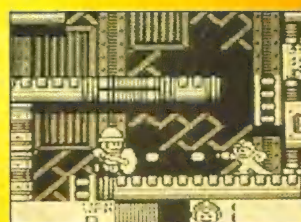
capcom

disponível

4 mega



**A** série mais famosa da Capcom chega à quinta versão no Game Boy. Desta vez, nada de incorporar elementos antigos do Nintendinho. O lance é totalmente original. Mestres novos e novas armas e power-ups aparecem no **Rockman World 5**. Uma delas é o Rock'n Arm, que solta socos a jato. Permite, além de matar os inimigos, alcançar outras plataformas e itens. Os support machines (como aquele cãozinho mecânico) o ajudarão a alcançar novos pontos. Mas cuidado. Afinal, a Capcom não é mesmo de dar moleza em seus jogos quando o que está em questão é o nível de dificuldade.

*Rock'n Arm: nova arma**Atire em todos sem dó**Mais um jogo difícil da Capcom***G.GEAR****SMASH TV**

acclaim

disponível

2 mega



**J**ogo de ação que tem como cenário um sanguinário programa de televisão. Os participantes são postos numa arena onde quanto mais inimigos são detonados maior é o prêmio. Isso se os inimigos fizerem o serviço antes e o detonarem. Os mestres são páreo duro, mas se vencê-lo tem sua recompensa. Um megaprêmio o espera.

Muitos itens irão ajudá-lo, mas isso ainda é muito pouco para encarar o verdadeiro arrastão de inimigos que você terá pela frente!

*Os mestres são uma parada duríssima**A enxurrada de inimigos continua no Game Gear**O programa de TV mais abonado e mortal do mundo***G.GEAR****ROBOCOP 3**

acclaim

disponível

2 mega

*Existem muitas maneiras de detonar criminosos*

**J**ogo de ação lateral baseado no filme de mesmo nome. O policial-robô deve detonar as gangues da cidade americana de Detroit. Traficantes, bandidos e assassinos não são páreo para o Robocop em suas mãos. São 4 armas à disposição e muitos itens, que dão um enorme potencial de fogo. Numa parte do jogo, Robocop voa num Jet Pack (uma

*As esquinas de Detroit nunca serão as mesmas**Faça com que as leis sejam cumpridas*

mochila com jato), do mesmo jeito que acontecia no filme. Vá à luta e mostre seus punhos de aço!



## PRÉ ESTRÉIA

**G. BOY**

### DONKEY KONG

nintendo

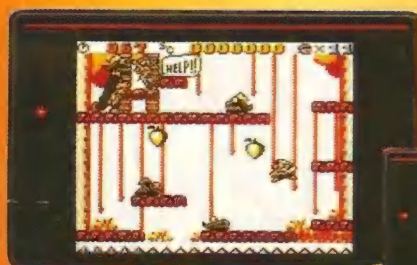
disponível

4 mega



O lançamento deste jogo está prometido para ser simultâneo com o Super Game Boy. **Donkey Kong** figura na lista dos grandes sucessos do 8 bits da Nintendo e, mais remotamente, no saudoso Game Watch (sim, eles eram da Nintendo). Com o auxílio do Super Game Boy, a tela se torna

colorida. No total são mais de 100 fases de ação. Apesar de a ação se mostrar simples, o jogo é bastante profundo e contagiante. Muitos inimigos o aguardam: o gorilão **Donkey Kong** e suas armadilhas de pegar urso. Imperdível!



Desvie dos ataques de Donkey Kong



Mais de 100 fases para rachar a cuca



Salve seus progressos

**SNES**

### GARGOYLES QUEST

capcom

setembro

12 mega



Nosso herói Firebrand está de volta em um side-scrolling de 12 mega de memória, com elementos tirados do maravilhoso universo Ghouls n' Ghosts. O jogo segue o estilo ação/RPG desde o começo até o último momento e está sendo lançado simultaneamente para Game Boy e Nes com o título resumido para **Gargoyle's Quests**. Um dos aspectos mais

interessantes é observar o novo visual adquirido pelos Gargoyles (demônios) e os brilhantes cenários de fundo. Firebrand é capaz de se transformar em diferentes gargoyles com variadas habilidades, como mergulhar e voar temporariamente. A jogabilidade apresenta um altíssimo nível, o que é mais que natural quando se trata de jogo com a marca da Capcom.



Você controla o inimigo preferido de Arthur, o Gargoyle



Ação para valer, nada de RPG, como nas outras versões

**JAGUAR**

### WOLFENSTEIN 3D

atari

disponível

n/d



Software de grande sucesso em jogos de PC, **Wolfenstein 3D** é ação com perspectiva em primeira pessoa. Nele você invade uma fortaleza nazista para acabar com Adolf Hitler em pessoa. O enredo do jogo gerou controvérsias. Tanto que a versão politicamente correta para SNes veio sem os símbolos da

suástica e manchas de sangue, desagradando o fabricante do jogo. Este shooter chega à memória de 64 bits do Atari com gráficos mais detalhados, principalmente em personagens e armas. Quem não quer ficar por fora em matéria de videogame tem que correr e conferir o resultado!



Hans Grosse se tornou mais ameaçador que na versão para SNes



Esse é o momento da verdade. Frente a frente com um guarda nazista, é melhor caprichar na pontaria



Os detalhes se tornaram mais nítidos



O enredo já é velho conhecido dos jogadores



3DO

## SHOCK WAVE

e.a.

agosto

cd



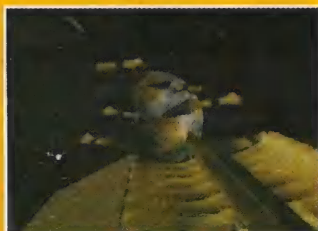
Uma invasão de alienígenas está gerando misteriosas ondas de shock em torno do nosso planeta. Ninguém sabe explicar o porquê. Para descobrir, só mesmo detonando as 10 fases de missões que compõem **Shock Wave**, uma emocionante aventura que se passa em vários países. As cenas de cinema, feitas com atores reais, vão ajudando a situar o jogador na história. Esta técnica usa o mesmo hardware de out of this world, somado a efeitos visuais gerados por computador para cada cena. Um bom giro pelo mundo também está



*O clima do jogo não dispensa uma boa dose de humor*



*O enredo lembra a Guerra dos Mundos, livro de H. G. Wells*

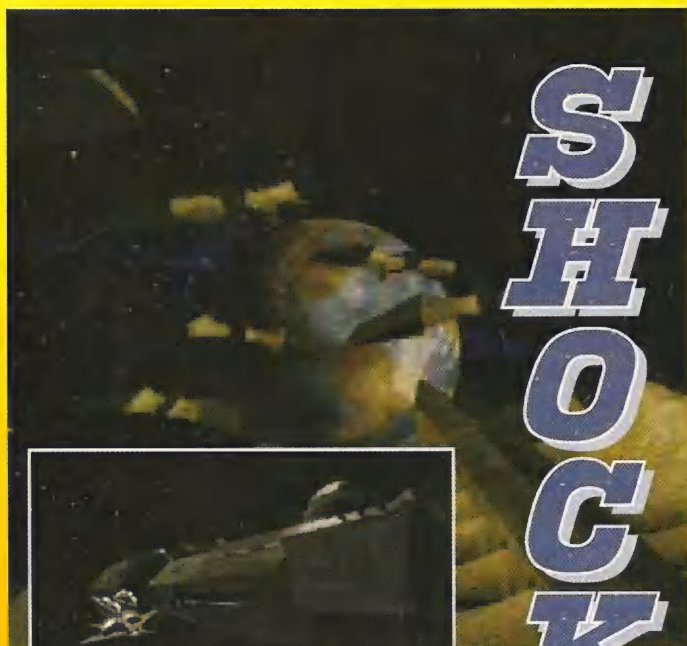


*As animações são um dos pontos fortes do jogo*



*Atores reais participam da trama de Shock Wave*

presente: você trava batalhas no céu, sobrevoando várias localidades internacionais: do Cairo, no Egito, até Las Vegas, a cidade dos cassinos, nos EUA. Os gráficos são baseados em polígonos e você voa num cockpit com visão em primeira pessoa. Uma tela de radar lhe possibilitará situar os alvos e explorar áreas. Mas não se iluda: os



*U.S.S. Omaha: a base*

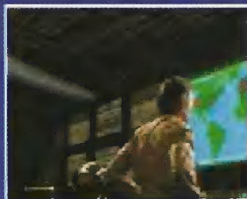
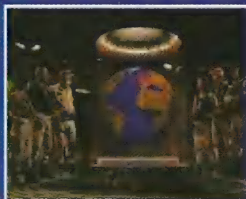


*Batalhas noturnas são terríveis*

oponentes vêm equipados com um arsenal assustador: submarinos, bateria anti-aérea e muito mais. No controle, cada toque que você der no

botão equivalerá a um tiro ou míssil. Tudo isso está acompanhado de sons e gráficos espetaculares, feitos com a melhor tecnologia CD.

# SHOCK WAVE



*O poder do CD se mostra inteiro nas seqüência cinematográficas do jogo*



SNES

## DEATH AND RETURN...

sunsoft

set-out

16 mega



O leitor assíduo das histórias em quadrinhos da DC Comics, deve ter acompanhado faz pouco tempo uma quebra de tabu: o até então invencível Super-Homem bateu as botas. Os fãs ficaram passados ao saber que o herói virou anjo pelas mãos de um tal de Doomsday (Apocalypse). O fã também deve recordar que, devido ao funeral do Clark Kent surgiram quatro novos defensores da lei e da ordem: The Eradicator (O Erradicador), The Man of Steel (Homem de Aço), Cyborg (The Man of Tomorrow) e Super Boy. Você pode jogar com um dos quatro novos Super-homens e com o original. Os personagens foram renderizados com sprites

grandes, cada qual com um repertório de movimentos especiais todo tchans. De cara você pode pensar que se trata de um fighting game mão-a-mão, para depois descobrir que o jogo é um multi-scrolling na tradição de **Double Dragon**. Gringos aguardam ansiosos pelo jogo que tem tudo para fazer sucesso por aqui.



Arremesse-os até que eles não voltem mais



O Homem de Aço empunha um martelo mortal



Os punks não constituem grande problema



Os ciborgues gostam de voar em busca de ação. Já que é assim...



Assim como os outros Super-Homens, o Homem de Aço pode voar para combater



Cada um dos personagens possui movimentos inacreditáveis



Grças a esse super movimento Super Boy sai distribuindo pontapes a torto e a direito



Super Boy fica sobre os inimigos e depois arremessa-os no chão



Você tem que manobrar em lugares apertados



O inimigo ciborgue deve ter o que merece



Super-homem tem que esquecer as boas maneiras



**MEGA****CONTRA THE HARD CORE**

konami

setembro

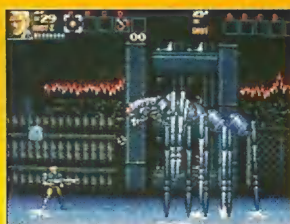
16 mega



Um dos jogos de ação mais quentes da Konami finalmente vem para Mega. **Contra** já arrasou no arcade, no Nes e no SNes. Essa versão não é uma simples conversão. Tem 4 personagens novos com características diferentes. Algumas cenas de fala foram introduzidas durante e depois de algumas fases. Sua escolha interfere nas sequências seguintes e no final. Se você gosta de jogos Hard Boiled, esse é dos seus!



*Aventuras radicais com novos meios de transporte. Adrenalina total!*



*Contra novo, mestres novos. Obviamente, cada vez mais difíceis!*



*Blood tem maior resistência quando comparado com os outros*



*Ray é um personagem equilibrado parecido com os outros da série*

**MEGA****ROCKET KNIGHT 2**

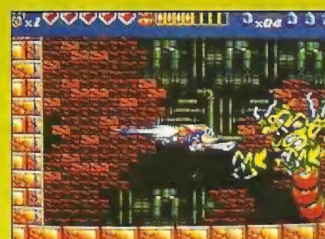
konami

setembro

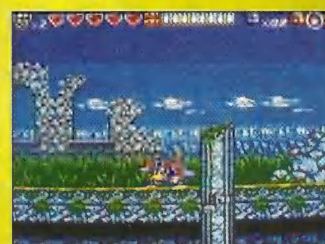
8 mega



O mascote original da Konami no Mega já vai ganhar continuação, **Sparkster - Rocket Knight Adventures 2**. Agora o inimigo é o Império dos Magos. Detone os feiticeiros, passe pelas armadilhas e derrote o Imperador Gedol, o cabeça dos inimigos. Com a aparição de magos mais poderosos, Sparkster teve de se fortalecer. Agora, além do Rocket Attack normal, há o Screw Attack, que exige carregar o dobro do normal. Os gráficos e o jogo melhoraram. Se o anterior era bom, imagine esse!



*Para matar os mestres que infernizam sua vida, use os novos truques*



*Tudo foi melhorado: gráfico, som e diversão*



*Veja o novo ataque de Sparkster: Screw Attack, que deve ser carregado duas vezes com o botão de ataque*

**SATURN****VIRTUA FIGHTER**

sega

n/d

n/d



**SuperGP** larga na frente mais uma vez! **Virtua Fighter** vai estar entre os primeiros títulos a serem



lançados para o Saturn, o console de 32 bits que a Sega está desenvolvendo. Na onda dos jogos de luta, a empresa continua a esbanjar originalidade: usou polígonos para criar movimentos de maior naturalidade e centenas de ângulos de visão que abrem uma série de novas possibilidades para o jogador. Serão oito personagens a sua escolha. Todos eles possuem uma série de movimentos únicos. A versão mostrada nesta página é um protótipo de 30%, isto é, apenas um



terço do jogo está pronto. Por esse motivo, os personagens estão simplificados, com aproximadamente 600 polígonos. Já a versão final prevê 2200 polígonos, como no arcade.



*O Saturn promete ser o paraíso das conversões de arcade. Tem até Daytona USA no forno*



## PRÉ ESTRÉIA

**JAGUAR**

### REDLINE RACING

atari

disponível

n/d

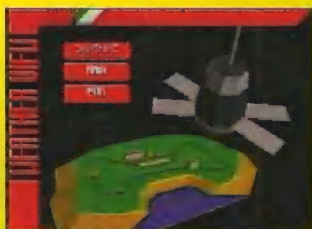


**R**edline Racing, cujo nome anterior era **Checkered Flag II**, oferece mais de 10 pistas de corrida, vários carros diferentes e a possibilidade de editar a cor de sua máquina, além de ter condições climáticas variáveis. Como se não bastasse, você pode ainda selecionar entre os 6 ângulos de visão que o jogo oferece. **Redline**

**R**ancing tem muito de Virtua Racing. Repare que as fotos mostram ainda um jogo inacabado, que receberá mais detalhes. O negócio então é aguardar para poder pisar fundo, sem medo de ser feliz. Curiosidade: a Atari quase deu os nomes de brasileiro Emerson Fittipaldi e do americano Bobby Rahal para os pilotos, mas desistiu na última hora.



O jogo tem características do Virtua Racing



Cheque o relevo com o satélite meteorológico

**MEGA**

### DEMOLITION MAN

virgin

n/d

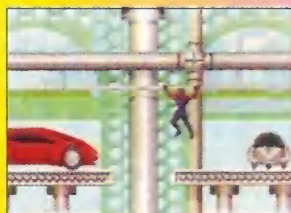
16 mega



**E**ste é mais um jogo de ação inspirado nos filmes produzidos em Hollywood. No cinema, quem tinha que resolver as coisas era Sylvester "Rambo" Stallone. Agora, o problema compete a você, que assume a papel de um policial que precisa capturar o perigoso fugitivo Phoenix. A receita do jogo mostra-se bastante familiar. Muita ação e pancadaria em doses cavalares se desenrolam numa Los Angeles de um futuro próximo e ameaçador. Apesar da falta de originalidade do enredo, diversão garantida.



O início é um salto



Ação variada



E um banguê-banguê

**SNES**

### POCKY & ROCKY 2

natsume

disponível

12 mega



**N**ove estágios de ação e aventura para dois jogadores é o que vem nesta segunda versão deste popular jogo, lançado em 1993. Com estilo arcade, visão de cima e 12 Mega de memória, **Pocky & Rocky 2** traz o mesmo grau de dificuldade que o jogador enfrentava na primeira versão. O jogo é em estilo shooter, em que o jogador tem de ir acertando todos os inimigos que aparecem a sua frente. O seu tiro pode se fortalecer com itens especiais. Você também dispõe de ataques de curta distância, mais poderosos, mas com maior risco. Vale esperar e conferir!



O inferno está de volta...



...com um desafio gigantesco



**JAGUAR**

### DOOM

atari

disponível

n/d



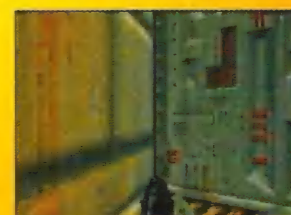
**U**m dos mais populares jogos de tiro com visão em primeira pessoa para computador dos últimos tempos, o Doom, da Id Software, está quase pronto. Os gráficos são sofisticados, com muitos ornamentos. Cart para um jogador, Doom está quase pronto, com sua paleta de cores com mais de 65.000 tonalidades. A versão "que vimos mostrava uma velocidade de até 24 frames por segundo, o que resulta numa animação suave e com movimentos "naturais". Nada melhor para o tipo de ação desse famoso jogo de tiro.



Os gráficos são excelentes



Parece Wolfenstein

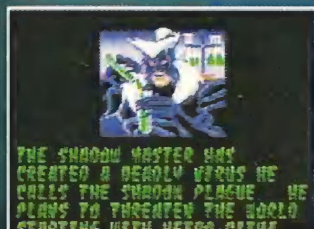


Muita riqueza de detalhes





**S**e você cresceu jogando videogame, provavelmente você cresceu com Billy e Jimmy Lee, os *Double Dragon Boys*. Mas fique certo de uma coisa: você nunca viu nada igual ao que tem esta quinta versão. *Double Dragon 5: Shadow Falls* vai jogar os Lees em uma arena com lutas sensacionais. É claro que a Tradewest queria uma boa briga. Mas agora conseguiu fazer também algo com ação e aventura para todos os gostos. Os gráficos e os cenários de fundo foram feitos com base nos cartoons da TV. Os DD boys se encontram com 10



Shadow Master



Encontro com o Dragon Master



Blade



Trigger Happy



Countdown versus Blade!



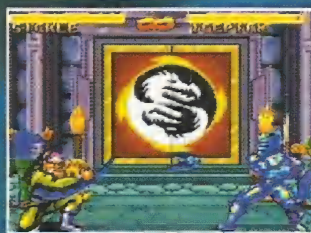
Sekka versus Bones!



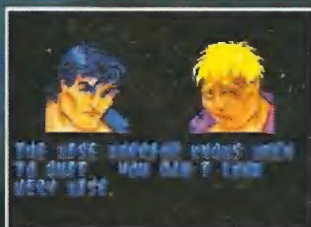
Bones



Icepick



Sickie versus Icepick



A tela do derrotado



Sekka



Countdown

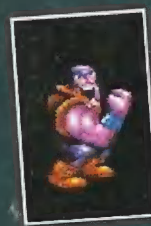
usar punhos, pernas e armas em 3 modos: Tournament, Versus Battle (contra outro jogador) e Quest. No modo Quest você terá um duelo mano-a-mano em que você terá de

tentar impedir que a gangue de Shadow Master jogue toxinas Black Shadow nos reservatórios de água da cidade.

Como em muitos jogos de luta, o DD 5 tem os controles acionados da mesma maneira que em *Street Fighter 2*. São 6 chutes e socos básicos (nas variações fraca, média e forte), um arremesso e um bloqueio. No direcional, há 8 movimentos de controle que modificam chutes e socos. Cada lutador tem também 5 ou 6 movimentos no estilo *Street Fighter 2*, incluindo golpes carregados (mantendo o direcional pressionado), e magias, com sequência no direcional e o botão pressionado.



Sickie



Jawbreaker





# FUTEBOL É UMA CAIXA



Se você acha que cada jogo é uma história diferente, vai ficar surpreso com Super Copa, o primeiro game em português lançado no Brasil para 16 bits. Com ele, você entra em campo para disputar a taça com todas as seleções classificadas para a Copa do Mundo dos EUA.

E Super Copa não veio para somar. Veio para ser o artilheiro dos games de futebol: tem os melhores gráficos do gênero, abertura com samba e uma incrível perspectiva onde a bola fica sempre alinhada com o gol.

O jogo ainda tem opção para disputar a Copa das Américas, com todas aquelas coisas do futebol: cabeçadas, bicicletas, lançamentos e a pressão infernal da torcida.

Super Copa. É disso que o povo gosta.



# INHA DE SURPRESAS.



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best  
play Here

**Nintendo**  
**PLAYTRONIC**



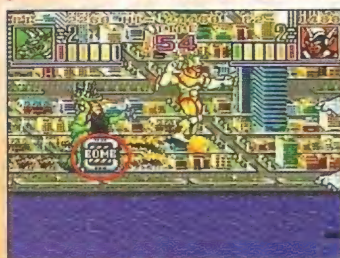


Por **Lord Mathias**

O ano é 1999. Três anos se passaram desde a última batalha. Daquele terrível dia sobraram três poderosos monstros. Eles estavam certos de que agora a Terra seria totalmente deles, mas uma nave alienígena trouxe para o planeta uma corja de seres monstruosos e asquerosos. A batalha recomeça. Ficção à parte, **King of Monster 2** originou-se do arcade e está disponível também para o Neo Geo, da SNK. A versão para SNes foi reprogramada pela Takara. Com apenas 16 Mega de memória (no Neo Geo são 76), o cart não conta com os mesmos gráficos e detalhes que a versão original. Ao todo são 7 fases de ação e pancadaria. A jogabilidade é de primeira, melhor ainda se você tiver um controle tipo arcade. Mesmo sem usar todos os botões, a variedade de golpes é grande. O Battle Mode, luta mano-a-mano entre 2 jogadores da versão arcade, está presente. O mesmo não se pode dizer das fases bônus, esquecidas por razões inexplicadas. Jogo mais que recomendado para os amantes da pancadaria.



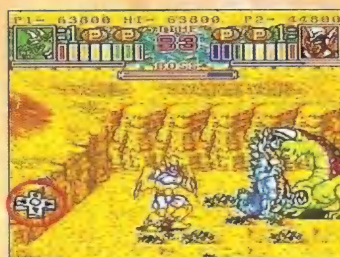
**Herdeiro direto dos arcades, o King of Monster 2 oferece ao gamer muita pancadaria e violência em níveis monstruosos**



**Não vá com muita sede ao pote. Alguns prédios escondem bombas**



**Na hora de escolher os lutadores, você não pode usar dois iguais**



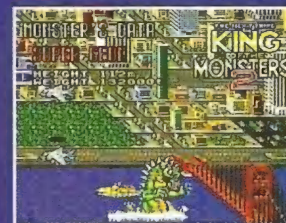
**Apertar o direcional com força é a chave para o sucesso**



**A luta não permite refresco e rola até debaixo d'água**



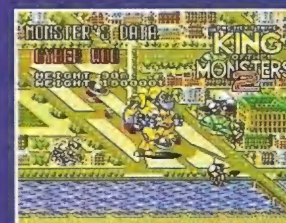
## CONHEÇA AS FERAS



**SUPER GEON**  
Uma versão moderna do Godzilla. Equilíbrio perfeito entre a força e a agilidade



**ATOMIC GUY**  
Parece um ultraman superdesenvolvido. Sua principal arma é a rapidez



**CYBER WOOD**  
Uma verdadeira máquina de destruição. Força animal, mas baixa velocidade

**KING OF THE MONSTERS 2**  
SNES

**3.8**

TAKARA

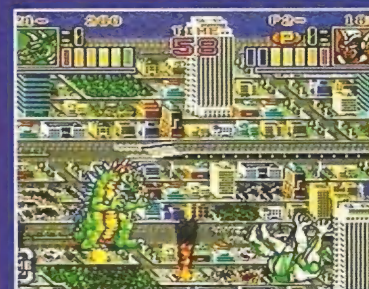
16 Mega - 7 Fases

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

## VERSUS MODE



A batalha mano-a-mano não poderia estar ausente, mas não acrescenta muito ao jogo



## SUPERGP DICA

Para selecionar fases, basta apertar, com o controle 1, na tela "mode select", a seguinte senha: esquerda 3 vezes, direita 4 vezes, esquerda 3 vezes e direita 4 vezes. Agora, aperte select e Y no controle 2 e, sem soltá-los, aperte Start no controle 1. Na opção "versus computer", defina o monstro de sua preferência. Depois disso, surgirá a tela de seleção de fase.

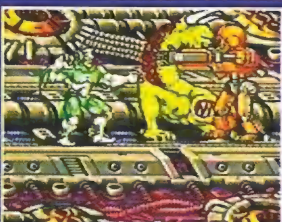
## DETONANDO



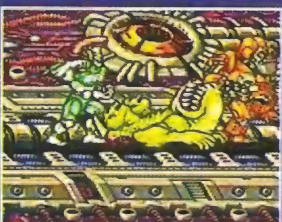
Comece agarrando o oponente...



...arremesse-o e dê socos com ele no chão...

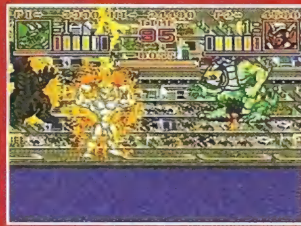


...quando ele levantar, o jogador 2 deve agir...

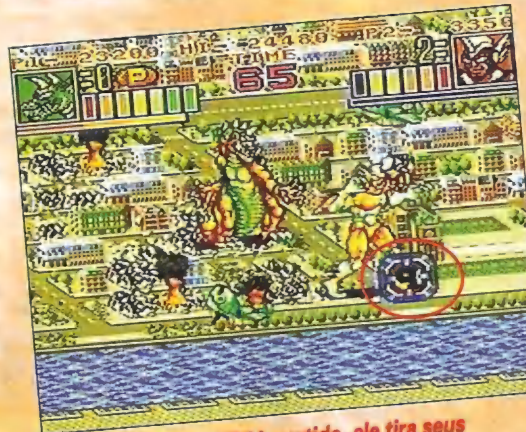


...arremesse-o de novo e repita a operação

## VARIANDO OS GOLPES



As magias e golpes têm efeitos diferentes, dependendo do botão utilizado. Acima uma demonstração das três magias de Atomic Guy



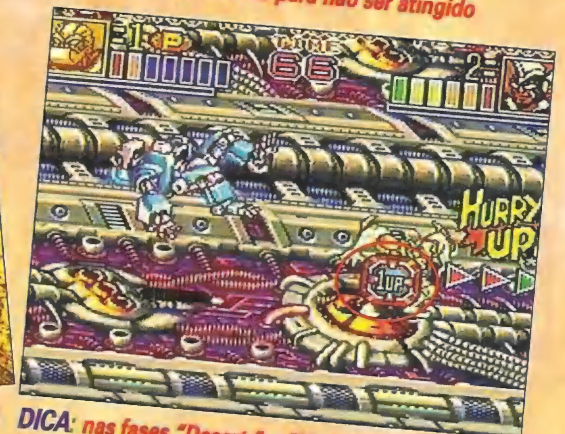
DICA: atenção ao "P" invertido, ele tira seus poderes



DICA: com dois jogadores, avise seu parceiro no momento das magias. Pule para não ser atingido

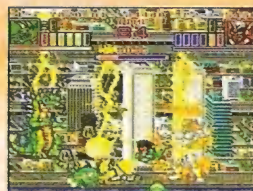


DICA: o cenário não é só de enfeite. Use os prédios e montanhas para acertar o inimigo

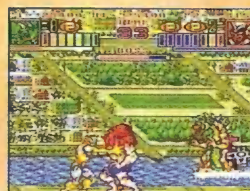


DICA: nas fases "Desert" e "Hideout", aperte o botão de pulo quando tocar o chão e ganhe 1 vida

## SETE FASES AO REDOR DO MUNDO



American City



French City



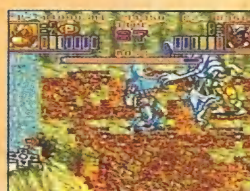
Grand Canyon



Desert



Sea Bed



Lava Zone



Hideout



The End



**SNES**



Por **Marjorie Bros**

## Super Bomberman 2

é o que se pode chamar de um dos jogos mais explosivos da temporada. Não poderia faltar a emocionante batalha de 4 jogadores. Agora pode-se formar uma dupla também. O vencedor do modo battle se transforma no Golden Bomberman e tem direito de rodar uma roleta e ganhar itens. O modo normal também melhorou. Há muitas armadilhas, como imãs, fornos, tranpolins. Para passar de fase deve-se, além de detonar todos os inimigos, acender os "switchs" com as bombas. Nessa versão, ao morrer, volta-se ao início da fase. Um dos melhores títulos para o Multitap!



**DICA:** em alguns pontos, a força da explosão chega ao máximo



**DICA:** nesse chefe, concentre-se em desviar de seus tiros



**DICA:** item excelente. Permite explodir a bomba quando quiser



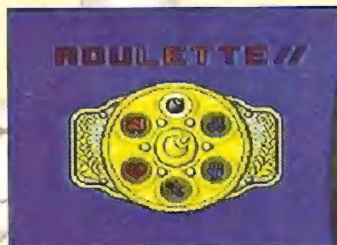
**DICA:** a maioria dos chefes é fácil. Concentre-se em pegar itens



**DICA:** alguns inimigos fornecem transporte



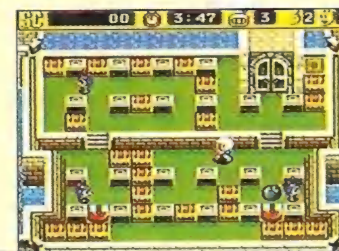
**DICA:** no último chefe, só jogando as bombas



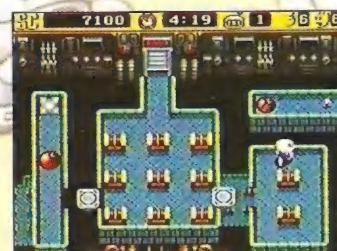
O vencedor do battle mode pode ganhar itens e se transformar em Golden Bomberman



Nessa fase, a explosão se propaga dessa maneira retangular



**DICA:** utilize o ímã e encurrale o inimigo



**DICA:** se achar esse bomberminha, pegue-o, é uma vida



**DICA:** coloque a bomba e saia de perto para não ser explodido

## PASSWORDS

Fase 2: 6442  
Fase 3: 3903  
Fase 4: 9564  
Fase 5: 7735

Password especial:  
5656 - aciona o modo sudden death (morte súbita) no battle mode.

**SUPER  
BOMBERMAN 2**  
SNES

**4.3**

HUDSON SOFT

8 Mega - 5 Fases

4 Jogadores

Ação - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



# SNES



Por **Baby Betinho**

Jogo estilo **Soul Blazer**. É bem verdade que não há tantos elementos de RPG em **Alcahest**. A única parte que lembra RPG são as caçadas por itens. A ação é o forte: intensa e de alto nível. Tem golpe de espada normal e carregado. Em cada uma das 8 fases, existem NPC (Non Player Character), isto é, companheiros que o ajudam e que não são controlados diretamente. Cada um deles tem um ataque e uma magia diferente. Cada fase tem um guardião (representante dos 4



**DICA:** use o chão dash e perfure todos os subchefes que estiverem em seu caminho



# ALCAHEST

elementos: fogo, água, vento e terra), que empresta sua força na forma de uma espada. Cada espada dessa tem um golpe carregado e uma magia diferente. Gráficos esplêndidos e um som grandioso marcam **Alcahest**.



**DICA:** concentre seu ataque no chefe do gelo (tufão)



**DICA:** detone-o com a magia do guardião do fogo



**DICA:** esses inimigos, só com a magia do guardião do fogo



**DICA:** pise em sequência: E, R, U, S, Q e A



**DICA:** derrote Dark Dragon com golpes carregados (flame sword)

**ALCAHEST**

SNES

**4.0**

HAL / SQUARE

8 Mega - 8 Fases

1 Jogador

Ação - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



**DICA:** detone o chefe ALCAHEST: venha munido de energia, magia e SP cheios. Um aura blade também é mais que bem-vinda. Acerte no interior do monstro. Se ele usar a magia da morte, use a magia da terra. Contra ALCAHEST em forma de borboleta, deve ser empregada a espada de gelo, bem carregada, em conjunto com a magia

## PASSWORDS

**STAGE 2**

ダークドラゴンをうちたおせ

**STAGE 3**

ほんじんをたたけ

**STAGE 4**

そうてんをまう

**STAGE 5**

たいこのめいろうにはいる

**STAGE 6**

くらやみのゲートむらくとき

**STAGE 7**

カオスのまきゅうのかがみ

**STAGE 8**

ほろびのおうをふうじよ



# SNES



Por **Slasher Quan**

O fenomenal fighting-game que invadiu os arcades há três anos, **Street Fighter II**, prometia arrasar ainda mais em sua nova versão - **Super SF II**. Mas as críticas vieram em relação à baixa velocidade. Para corrigir esta "lentidão" a Capcom lançou nos arcades a versão **Super SF II Turbo**. Com isso, conquistou-se o paraíso para os fãs por jogos de luta. A Capcom foi mais longe. Com olhos no mercado de sistemas domésticos anunciou meses atrás a novidade: **Super Street Fighter II** para SNes. Nesta versão, são três estrelas

(original e a Turbo), um gasto de mais US\$70 pode ser fatal. Juntando-se aos contras, este jogo não apresenta qualquer elemento do Super Turbo arcade. Quem sabe a Capcom não está guardando este trunfo para lançá-lo mais tarde?



*Enfrente o novo Time Challenge Mode. Você escolhe o lutador e tenta derrotar o computador no menor tempo possível. Acima, o recorde do pessoal da Capcom*



*É possível usar Handicap (Vantagem) mesmo na nova modalidade Tournament Battle*

## NOVOS DESAFIOS

Em primeiro lugar destacamos os quatro novos personagens - Cammy, Dee Jay, Fei Long e T. Hawk. A jogabilidade continua com configurações familiares nos controles, embora com novas dimensões na ação. Os antigos personagens receberam novos movimentos (alguns mais efetivos que outros). Os Match-ups foram incrementados - 136 no total contra os 78 do Turbo. Na



busca de maior equilíbrio e jogabilidade, a Capcom retirou alguns movimentos importantes que enfraquecem brutalmente certos personagens. Para ganhar o round é preciso mais técnica e raciocínio. Outro fator de controvérsia são as 3 estrelas de velocidade de **Super**, já que **SF II Turbo** tinha 10. Se você prefere 3 estrelas ou mais, esta não é a questão, mas que você vai

precisar de uma Hyper Velô nos dedos, ah, isso vai. Outra pergunta: terá algum código para estrelas extras, ou algo parecido? A Capcom confirma a existência de um código secreto mas não diz para que serve. Nesse clima de indecisão, quem fica na defensiva é o jogador. Ter ou não ter, ó dúvida cruel! Jogar **Street Fighter** é excitante: enfrentando o computador ou enfrentando um amigo. No modo 1 jogador, a Capcom deu ao



*O golpe Storm Hammer de T. Hawk manda o adversário direto para o chão*



*De longe, o Hadouken vermelho paralisa; de perto, derruba*



*Todos os novos personagens têm belas telas de vitória*

computador maior poder, bom sinal para os bons, má notícia para inexperientes. A nova arma é A. I. artificial intelligence, uma luta mais difícil que a travada no original de arcade (não no **Super Turbo**). No 2

## SNES SUPER STREET FIGHTER Capcom

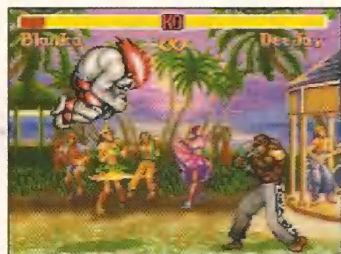
O clássico dos clássicos chega na sua mais detonante versão. Dessa maneira fica até difícil fazer comentários. Arrasador!

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	4.5	5.0	4.5	ADJ.

US\$ 70  
32 Mega  
Disponível  
Luta

2 jogadores  
Continues  
Visão: lateral





**A nova bolinha de Blanka é imune às magias**

jogadores há toda a sorte de novos modos e opções disponíveis, como as Tournament Battle e Time Challenge, mas, nenhuma destas acrescenta muito. Por exemplo, não há possibilidade de uma

disputa entre mais que dois jogadores (Multicharacter Tournament). As normas tradicionais da Capcom não foram incorporadas, sem as quais não será possível escolher cinco ou mais match-ups e jogá-los em ambos os lados. Ilustrando melhor a situação: Zangief e Chun Li numa disputa. Se você ganhasse ora com um e ora com o outro, tinha direito a um ponto. Em **Super SF II** a eliminação é direta e menos emocionante. Quem espera uma versão redesenhada e animada, pode se frustrar. Mas há arte nova e a animação segue o mesmo caminho. A combinação gerou backgrounds como o céu laranja no Sagat's Thailand e a paisagem no estágio de Cammy.

## NOVA VOZ

O audio de Super apresenta altos e baixos. A música revela-se fiel ao arcade, em grande estilo, com simulação de instrumentos e efeitos. As vozes deixam a desejar. Algumas são distorcidas por efeitos de eco. Há muito a ser dito ainda sobre **Super SF II**. Mas, se você está disposto a desembolsar 70 doletas nas inovações do cart, considere isso um ótimo investimento (na abalizada opinião de nosso comentarista econômico).

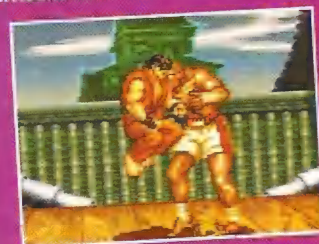
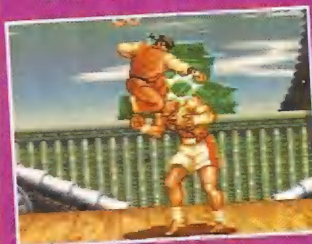
## SENTE FALTA DE ALGO?

Algumas das velhas sequências sumiram na nova versão. Veja o que mudou.

### Combinação Aérea de Ryu



Na versão Turbo Hyper, Ryu conseguia fazer um 2 em 1 bárbaro: uma voadora seguida de um Hurricane Kick



Na versão Super não dá mais. Só é possível dar um golpe por salto

### GIRATÓRIA DE ZANGIEF



Na versão Turbo era possível combinar uma giratória com um Pile Driver



Na versão Super, esta sequência é facilmente defendida com um chute baixo

## GOLPES

**RYU** - Fire Hadouken:

←↓↘↗ + soco

**KEN** - Fire Shouryuken:

→↓↘ + soco forte

**Chun-Li** - Kikouken: (c) ←↔

+ soco

**BLANKA**: Backstep Rolling:

(c) ←↔ + chute

**ZANGIEF**: Flying Power

Bomb: 360° + chute

**M. BISON** - Buffalo Head

Butt: (c) ↓↑ + soco

**BALROG** - Sky High Claw:

(c) ↓↑ + soco

**VEGA** - Devil Reverse: (c)

↓↑ + soco

**DEE JAY** - Hyper Fist: (c)

↓↑ + soco, Double Rolling

Sobutt: (c) ←↔ + chute, Max

Out: (c) ←↔ + soco

**CAMMY** - Thrust Kick: →↓↘

+ chute, Cannon Drill: ↓↘↗ + chute

**THUNDER HAWK** - Storm

Hammer: 360° + soco,

Rising Hawk: →↓↘ + soco,

Condor Dive: 3 botões de

soco no salto

**FEI LONG** - Shienkyaku:

←↓↘ + chute, Rekkaken:

↓↘↗ + soco



**SNES**



## QUATRO ACERTOS COM UMA VOADORA



1) Ataque o adversário com uma voadora com soco médio nas costas.



2) Dê um Jab em pé contra baixinhos ou soco médio contra grandões



3) Emenda na sequência um dois-em-um Cannon Drill forte



## CINCO ACERTOS COM UMA VOADORA



1) Acerte-o nas costas com uma voadora forte carregando para a esquerda



2) Dê dois socos médios em pé enquanto estiver carregando



3) Imediatamente ative um Dread Kick forte

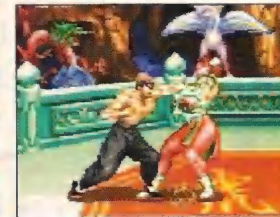
## CINCO ACERTOS COM UMA VOADORA



1) Comece com uma voadora forte nas costas



2) Dê um soco forte



3) Termine com um dois-em-um Rekka Ken forte. Mais dois Rekka Ken para conferir



## CINCO ACERTOS COM UMA VOADORA



1) Ataque o inimigo com um Body Splash forte nas costas (segure para baixo)



2) Dispara um soco fraco agachado



3) Dê um chute médio em pé



4) Dê o dois-em-um Rising Hawk



# ARMAZÉM ELECTRIC CO. LUGAR IDEAL PARA ENCONTRAR O SONIC, O SUPER MÁRIO E O RATO MAIS FAMOSO DO MUNDO.



Innovative Ways



O mercado de locação de cartuchos de videogame e de fitas infantis, cresce ano a ano independente de crises, planos ou tempestades. Por isso surgiu o Armazém Electric Co., uma empresa totalmente voltada para o videolocador que não quer ficar de fora deste lucrativo segmento de mercado. Lá, você encontra os mais novos lançamentos da Tectoy (Sega), Playtronic (Nintendo) e da Abril Vídeo (Disney) a preços super acessíveis, pronta entrega e com um atendimento especial que só o Armazém oferece. E mais, encontra o tratamento dos bons tempos, fala com quem resolve e faz sempre o melhor negócio.

Na próxima compra de videogames Tectoy (Sega) ou Playtronic (Nintendo) ou fitas de vídeo da Abril (Disney), consulte o Armazém. Você vai descobrir uma nova maneira de fazer negócios bons como antigamente.

## ARMAZÉM ELECTRIC CO. O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA.

R. PARAGUAÇU, 45 - PACAEMBÚ - SP - S. PAULO - 05006-010  
TEL.: (011) 66-9363/3243/8236 - FAX (011) 66-8794

Alagoas: (082) 241 9133, Bahia: (071) 241 8377, Ceará: (085) 253 3198, Brasília e Goiás: (061) 351 0292, Minas Gerais: (031) 3347022, Minas Gerais Interior: (032) 212 2526, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul: (067) 761 1646, Pernambuco: (081) 432 2507, Rio de Janeiro: (021) 590 7043, Rio Grande do Sul: (051) 249 8184, Santa Catarina: (0473) 67 2139, S. Paulo Interior: (0146) 42 1333, (0192) 41 1429, S. Paulo Litoral: (0132) 38 9523, S. Paulo Capital: (011) 917 2228.



### TEC TOY

Nintendo  
**PLAYTRONIC**

abril vídeo



SNES

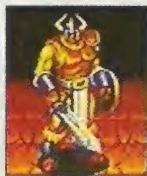


Por **Baby Betinho**

Há 100 anos um dragão metido à besta chamado Gildiss aterroriza a terra de Malus. O rei desesperado apela para o Mago do reino. O mago só é capaz de fazer um feitiço em que o dragão dormiria durante um ano. No momento em que o bichano despertasse voltaria mais poderoso. O que fazer? Nesse empurra-empurra sempre sobra para um brávo guerreiro resolver a questão. São cinco personagens: Arqueiro, Mago, guerreiro, bárbaro e soldado. Você escolhe o que mais lhe agrada e sai por fases side-scrolling lotadas de inimigos e chefes de fase. Para dar uma força, os programadores não esqueceram de adicionar um montão de magias para ajudá-lo na missão: meteoros, trovões, fogo, sapos e jóias. Os gráficos são pinturas na tela, um som agitadinho e jogabilidade linear. **King of Dragons** é para acabar no mesmo dia. Para o meu caso teria que ser bem mais difícil. É novas!



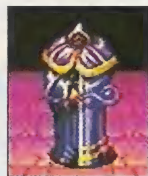
# KING OF DRAGONS



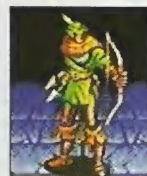
**Fighter**  
(guerreiro)



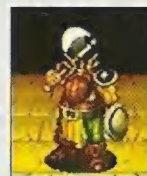
**Cleric**



**Wizard**  
(mago)



**Elf**  
(arqueiro)



**Dwarf**  
(gnomo)



**DICA:** este item dá Continues. Eles estão escondidos atrás de pilares ou de cenários. A localização muda de jogo em jogo, portanto, vasculhe!



**DICA:** vá empurrando a magia até que apareçam inimigos fortes e chatos



**DICA:** fique perto e saltando na luta contra Dragon Rider. O ataque do mago é mais forte de perto



**DICA:** contra Wyvern, a mesma coisa. Se estiver voando, ataque só após o rasante do bichão



**DICA:** a melhor maneira de detonar Gildiss é com magia. Se tiver umas 5 ou 6 vidas dá pra vencer. Quando for atacar faça-o de preferência por trás, senão corre o risco de ser cremado



**DICA:** detone o Orc King de perto e da mesma linha



**Super GP DICA:** no logo Capcom digite ↓ R ↑ L Y B X e A. Use o mesmo personagem

**KING OF DRAGONS**  
SNES

**3.8**

CAPCOM

12 Mega - 15 Fases

2 Jogadores

Ação - Continue

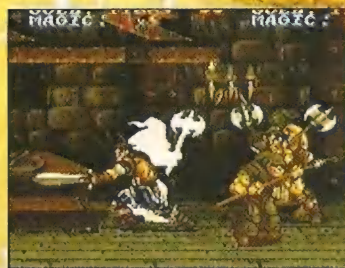
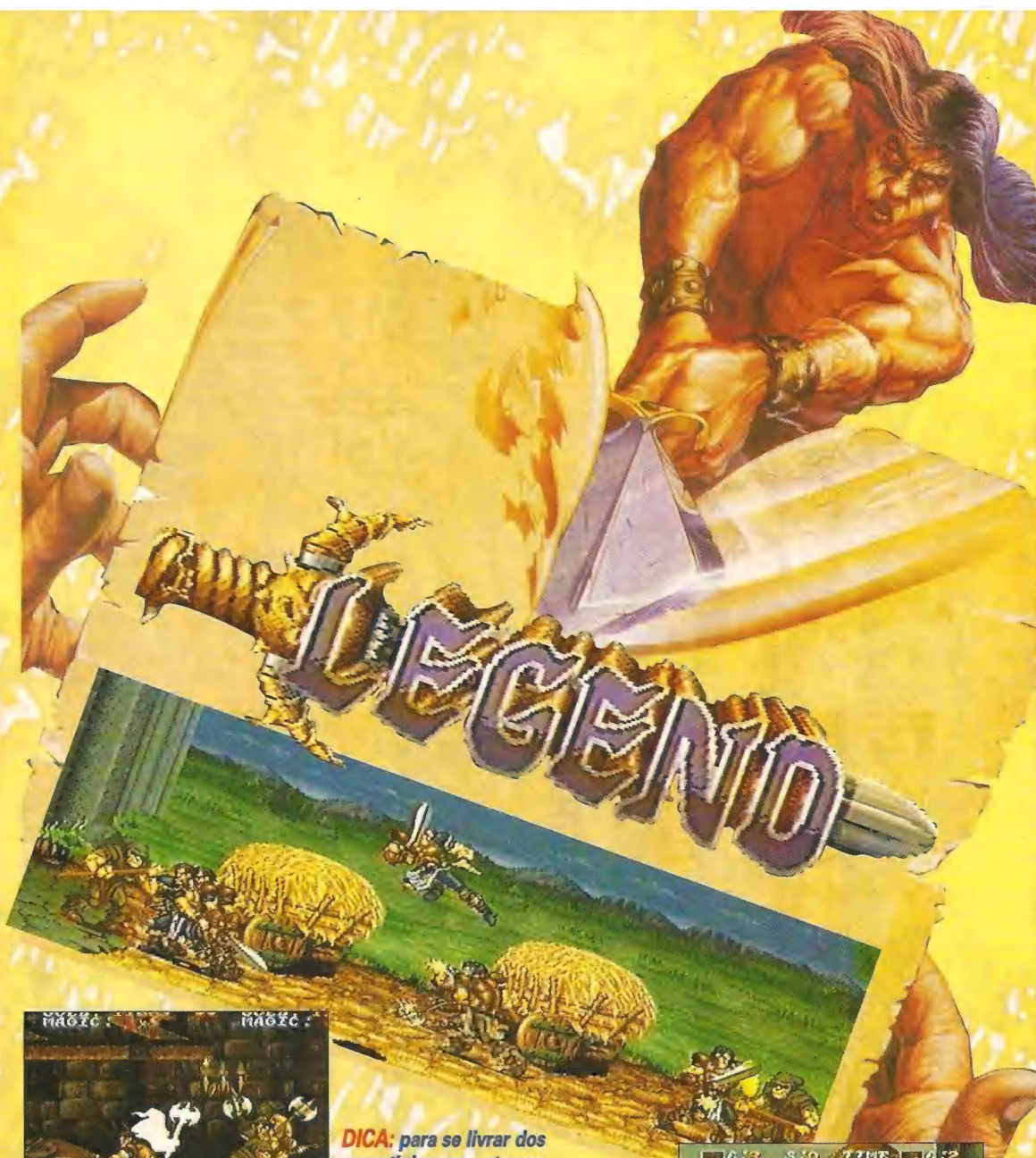
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



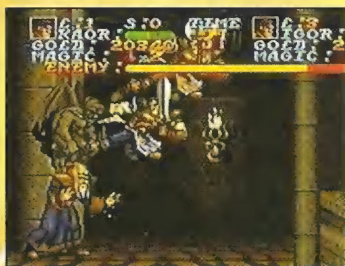


Por **Baby Betinho**

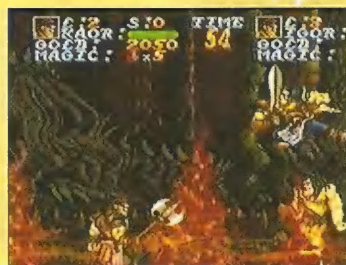
Jogo sanguinário em side-scrolling no mesmo estilo de **Golden Axe**. Os bonecos são grandes, os gráficos e "backgrounds" muito bem trapados e a trilha sonora é boa. A Fabricante é a Seika, a responsável pelo desenvolvimento do **Super Turrican**, outro jogão. Um ou dois guerreiros saem dispostos a defender o reino da ameaça do maligno Clovis. Assim seguem, decepando os valentes que cruzam o seu caminho. As armas já indicam o perigo: espadas e machados. Cada inimigo morto é revertido em moedas, magias e itens de energia, contabilizados no marcador no canto superior da tela. Os movimentos se resumem a salto, golpe e direcional. Os chefes de fase são assustadores, mas não resistem a uma sessão ininterrupta de espadadas. Com o decorrer da jornada o cenário vai tomando novas formas. Florestas repletas de salteadores, pântanos e outros perigos. Com dois jogadores o jogo torna-se mais fácil. Quem goste de jogo de ação vai se amarrar na certa. Falei?



**DICA:** para se livrar dos espertinhos que atacam por trás, mantenha o botão da espada pressionado e mude o direcional para o lado oposto



**DICA:** as magias não afetam esse chefe de fase. O jeito é apelar para a violência



**DICA:** contra esses cabeçudos, utilize voadoras. Não fique na frente deles, ou você perderá uma energia considerável



São duas fases bônus. Na primeira você recolhe pontos extras. Na segunda (foto) use as chaves para abrir os baús, neles existem magias, pontos e vidas extras



Para usar as magias é preciso recolher os potes que aparecem no decorrer do jogo. Cada magia gasta dois potes



**DICA:** rapidez e eficiência no último mestre. Se você demorar, ele vai recuperar sua energia

LEGEND

SNES

SEIKA

12 Mega - 6 Fases

2 Jogadores simultâneos

Ação - Continue

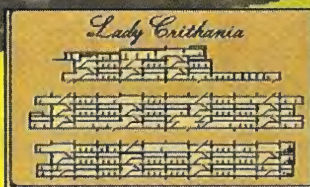
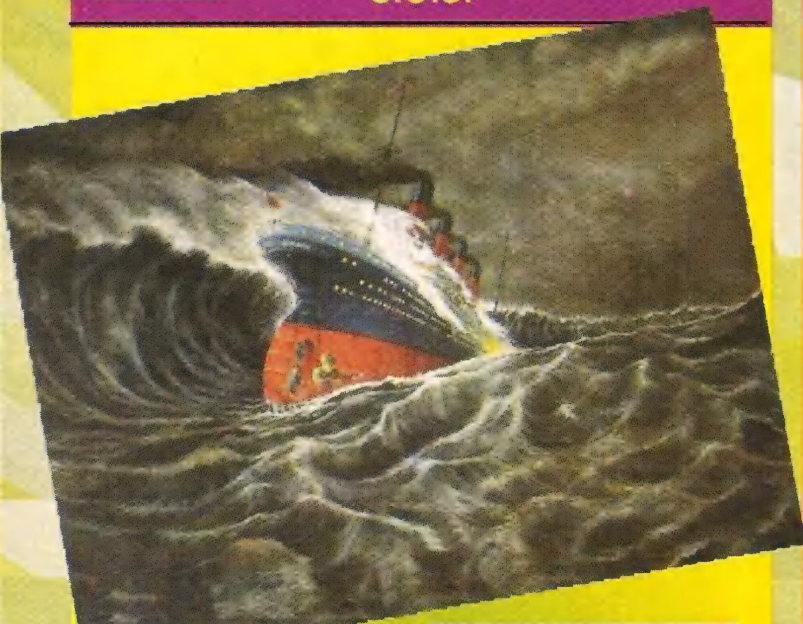
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

3.5



SNES

## S.O.S.



Este é o mapa do navio. Use-o para chegar aos passageiros perdidos

**S**ó faltava essa! Este cart pode ser considerado o primeiro game-catástrofe da história. Lembra de "Destino do Poseidon", filme em que o Ernest Borgnine suava a cacharrel para salvar as vítimas de um naufrágio? Pois é, agora é você tem que substituí-lo. Você está no Septentrion, um navio com alta tecnologia, quando pinta uma tempestade. A partir desse momento você tem que se virar!

## S.O.S. Vic Tokai

8 Mega	Fases: N/D
1 Jogador	Adventure
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5



Cada um dos personagens tem uma história diferente



Tenha tato para convencer alguns passageiros a se salvar



Aperte o botão R para chamar os passageiros



Cuidado ao pular de grandes alturas pois o barco balança

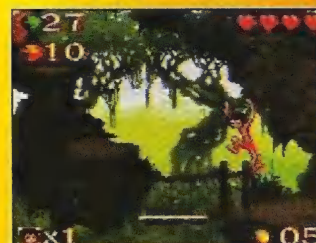
SNES

## THE JUNGLE BOOK

**E**m **Jungle Book**, desenho da Disney que virou videogame pelas mãos da Virgin, você faz o papel de Mowgli e tem de sobreviver aos perigos da floresta. Com a ajuda do amigo Baloo, o menino-lobo deve combater inimigos como Shere Khan, os macacos selvagens e Kaa, a serpente. Side-scrolling com visual de qualidade. A animação dos personagens supera os gráficos. O som é uma música chata "The Bear Necessities". O jogo é difícil, com sistema de continúes e passwords e está saindo também para Mega Drive.



**DICA:** sempre explore o topo das árvores em busca de doces e outros itens

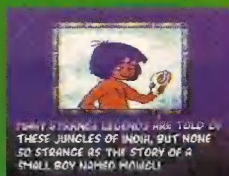


**DICA:** fique atento nesse ponto a surpresas desagradáveis



Esse é o espírito da selva

## A TURMA



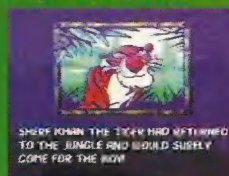
Mowgli



Baloo, o urso



Bagheera, a pantera



Shere Khan, o tigre

## THE JUNGLE... Virgin

16 Mega	Fases: 10	Continue?
1 Jogador	Ação/Aventura	Password
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	



# SNES



Por **Lord Mathias**

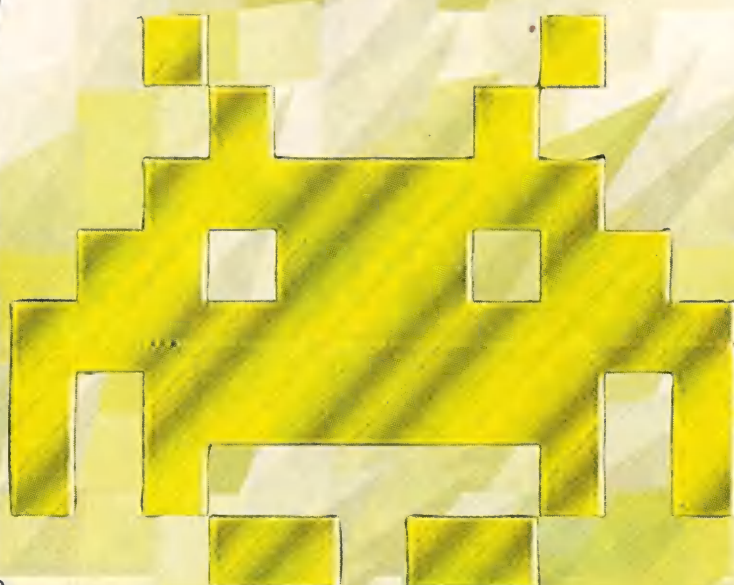
O primeiro arcade da história está sendo lançado para SNes. A Taito, apostando no grande sucesso **Space Invaders**, lançado em 78, desenvolveu um jogo que segue à risca o original, com uma mudança básica: o modo 2 jogadores na mesma tela (box). Para quem está começando no videogame e não conhece o petardo, **Space Invaders** é um jogo de tiro simples, com uma dificuldade desafiadora. Você controla um canhão na parte inferior da tela e tem que atirar contra uma legião enfileirada de alienígenas que avançam em direção à base. Com o tempo eles vão tomando um ritmo maior e a sua situação se complica. Há também um disco que cruza a parte superior que deve ser atingido para somar pontos no seu marcador. A ação seria simples caso os monstros não abrissem fogo constantemente contra o canhão. Um clássico para todas as idades!



**Escolha entre um dos quatro arcades originais**



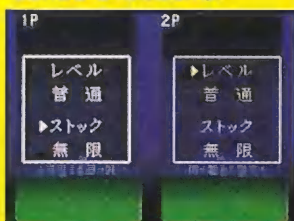
**DICA: faça economia, para pôr fichas aperte L ou R**



# SPACE INVADERS

## MODO VERSUS

O Modo Versus é ultra interessante. Mistura **Space Invaders** com **Tetris Battle Gaiden**. Não espere encontrar aliens em formato de blocos, ou completar linhas. A semelhança está na tela dividida e nas magias. Cada vez que se atingem certos alienígenas coloridos, isso pode representar um castigo para o seu adversário. Mas cuidado, o feitiço pode virar contra o feiticeiro!



**As opções se resumem a vidas infinitas e dificuldade**



**Muita diversão neste modo**



**Acertar os invaders coloridos também pode lhe causar danos**



**Acertando no disco voador você inverte as telas**

## INVADERS NO TEMPO



**No início os invasores vinham em preto e branco**



**A segunda versão já foi premiada com cores**



**O fundo excessivamente colorido não emplacou**



**E a última versão é a mais "moderna" entre elas**

**SPACE INVADERS SNES**

**28**

**TAITO**

**2 Mega - 4 Fases**

**2 Jogadores simultâneos**

**Tiro**

GRÁFICO	4	3	2	1	
SOM	4	3	2	1	
DIFICULDADE	4	3	2	1	
FUN FACTOR	4	3	2	1	
	1	2	3	4	5

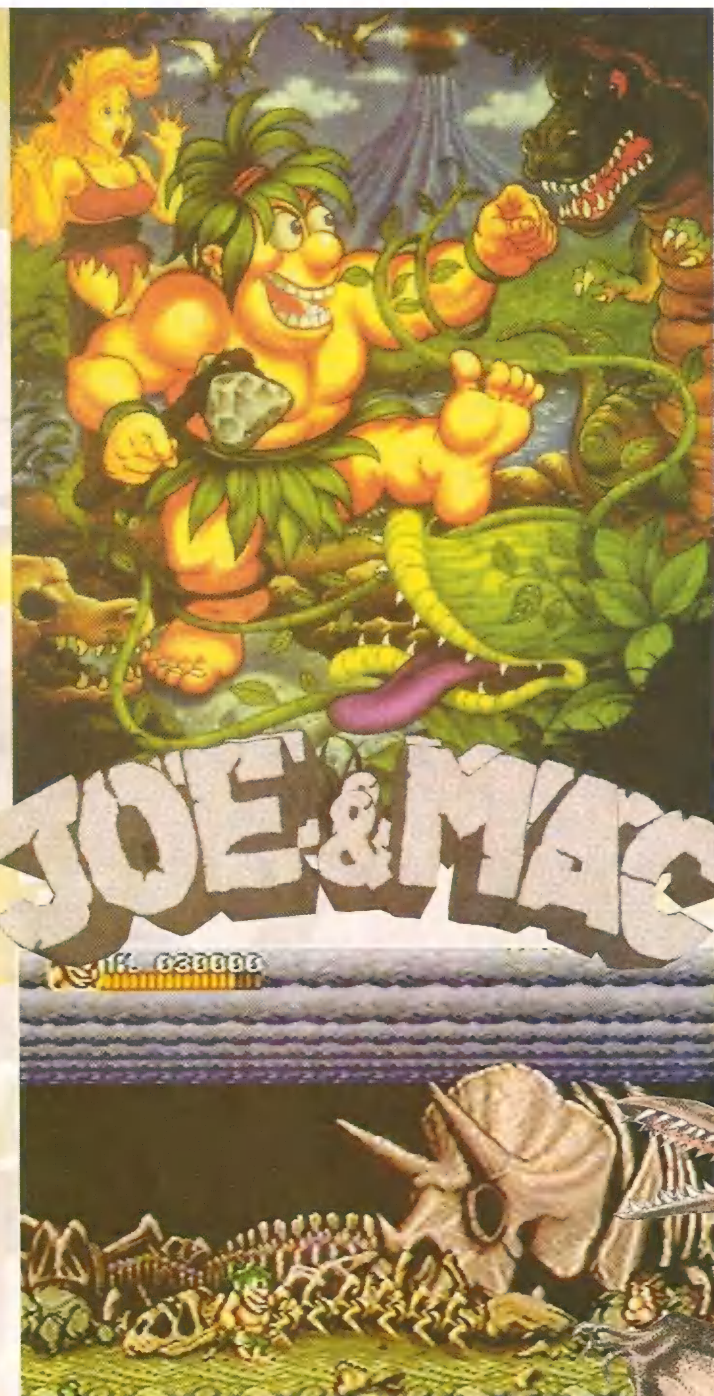


# MEGA



Por **Marcelo Kamikaze**

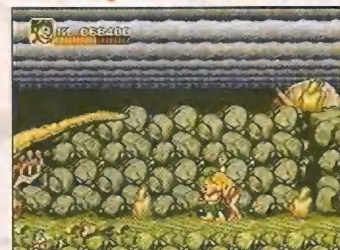
**Joe & Mac** chega para o Mega Drive com um longo currículo de sucesso. Baseado no arcade **Caveman Ninja**, este multi-scrolling, com gráficos dignos de um 16 bits, vendeu nos dois primeiros meses para SNes a cifra espantosa de 150.000 unidades. Na avalanche pré-histórica que vive a mídia, isso até que é considerado normal. Jurassic Park, Família Dinossauro, o novo filme dos Flintstones, tudo isso age como um brainwash (lavagem cerebral) no universo do gamer. Com 1 ou 2 jogadores, música digitalizada e sampleada de primeira e cinco fases de ação com dois chefes por fase. A brincadeira começa quando Joe & Mac, ao voltarem da caçada, descobrem que a garota da caverna foi raptada pelos neandertais. Agora, eles saem na busca da gata, esfaqueando todos os inimigos. Para isso, contam com um arsenal primitivo mas eficiente, afinal, o jogo mostra grande dificuldade. Para chegar ao fim, só gastando tempo e ponta de dedo.



*Quem se liga em visual, vai ter grandes recompensas se for adiante, como este cenário com o esqueleto de triceratops*



*Como em outras versões, o monstro acorda furioso*



*Fase terminada equivale a beijinho e energia recarregada*

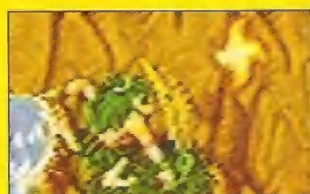


*Antes do elefânto um trecho de bônus*

## SUPER FORÇA



*Para usar, segure o botão de ataque e verá o resultado:*



*é ótimo contra chefes de fase. Mas cuidado, pois se segurar muito o botão, ele fica cansado e perde energia*



*Esta é a hora da verdade, quando você tem de escolher um caminho para continuar sua batalha*

**JOE & MAC**

MEGA

**3.8**

DATA EAST

8 Mega - N/D

2 Jogadores

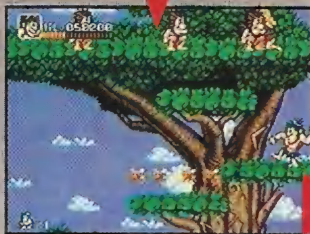
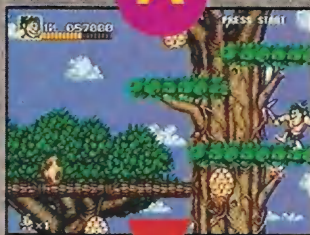
Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



**A**

## OS CAMINHOS DA PEDRA

**B**

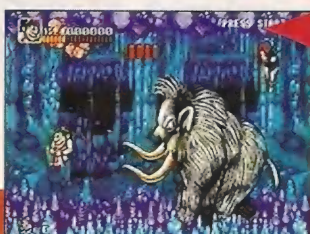
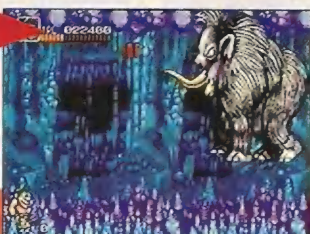
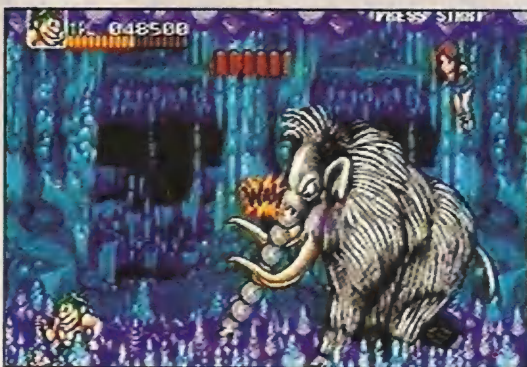
*Não perca tempo e energia tentando acabar com as abelhinhas e inimigos. Suba o mais rápido que puder, de preferência pelos cantos, até chegar ao topo*



*Mate os peixes ficando agachado no centro e mandando bala. Deixe os inimigos voadores de lado, eles são muito resistentes*



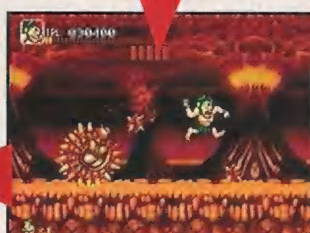
*O elefântão ao lado faz tudo para esmagá-lo. Cuidado com as pedras que ele joga*



*Muito cuidado com pedras e inimigos rolantes. Acerte-os com o pterodáctilo pelas costas e procure matar também seus filhotes. Cuidado com os rasantes*



*O monstro aquático aparece de repente. Tente atirar por baixo de sua cabeça. Quando ele mergulhar, fique agachado, como nas fotos*



*O inimigo acima vive pulando, acerte-o quando ele der suas paradinhas*



# MEGA

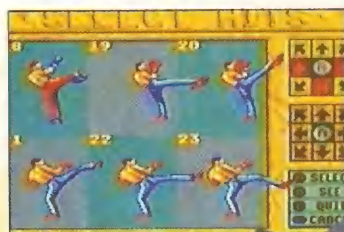


Por **Baby Betinho**

O Chute-boxe, a arte marcial que combina chutes e socos, é o tema de **Best of The Best**, um jogo de luta feito pela Electro Brain e lançado para SNes há um ano. Não há diferenças desta versão para a anterior: bons gráficos, som satisfatório e muita pancada. A jogabilidade é linear: dois lutadores se enfrentam num ringue side-scrolling, com poucos



No modo treino você aperfeiçoa suas técnicas, sendo que somente é possível aumentar 4 pontos por luta ganha. Contra o sparring você melhora a resistência, contra o saco de areia a força e o alvo móvel, o reflexo



Nesta tela você escolhe os tipos de golpes que irá desferir e, ao lado, os comandos utilizados para os respectivos golpes



**DICA:**  
supergolpe  
(só 3 por  
round) + ↑ e  
A : resulta em  
pancada  
dupla



# BEST OF THE BEST

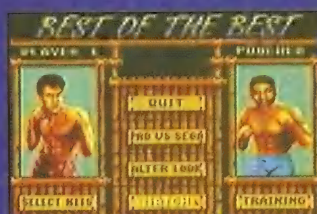
## FORÇA TOTAL

42 DAIKORU 3.0		
<div> <div> PLAYER 1 </div> <div>  </div> <div> YOUNG PO </div> </div>		
<div> <div>5 225000</div> <div>HP 5 99%</div> <div>STR 99%</div> <div>DEF 99%</div> </div>	<div> <div>10000</div> <div>HP 5 20%</div> <div>STR 30%</div> <div>DEF 40%</div> </div>	
BACK TO MENU		
PASSWORD	ROUNDS	PASSWORD
3	5 7 8 12	
CHANGE NATIONALITY		
USA		HIGH AND
RESET	BOXER	MUSIC ON
CHANGE NAME		

**DICA:** Aqui vai um superpassword para você começar o jogo com energia completa: 4 7 5 W W B C 1 V

golpes. São três golpes especiais por round: use-os só na hora certa. Além da luta, há um modo treino (saco de areia, sparring e teste de chute) em que você aperfeiçoa as técnicas para enfrentar inimigos mais poderosos. As primeiras lutas são fáceis, mas com a depois complica. Cada luta ganha e um bom desempenho nos treinos rende até 4 pontos

## O KUMITE



Para conseguir chegar a este modo é necessário lutar no ringue, conseguir uma boa pontuação e estar bem treinado pois a opção aparecerá sozinha. Neste modo não é possível a escolha do adversário e você não terá direito a password, é na raça

**BEST OF THE BEST**  
MEGA DRIVE

**3.5**

ELECTRO BRAIN

12 Mega - N/D

1 Jogador

Luta - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5





Por Slo Mo

**Fatal Fury 2** chega ao mercado para fazer frente a **Street Fighter II Special** e **Mortal Kombat**. Com 24 Mega de memória e a fama de número 1 dos jogos de luta, promete arrebentar.

**Fatal Fury 2** é uma transcrição fiel para Mega Drive do original Neo Geo. Você tem uma escolha difícil pela frente: 12 personagens com um repertório complexo de movimentos, incluindo quatro ataques especiais e a defesa (bloqueio). Há também a opção fulminante, o Super Attack, que pode ocasionar danos irreversíveis a seu oponente. A diferença "sutil" de **FF** em relação a outros títulos está nos movimentos tridimensionais que possibilitam aos



**DICA:** o lutador comandado pelo CPU pula facilmente sobre suas magias

Mega Drive  
**FATAL FURY 2**  
Takara

Gráficos espetaculares e muita ação na pancadaria fazem do lançamento de **Fatal Fury 2** uma notícia ótima para os Mega Drivers.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.5	4.0	4.0	4.0

US\$ 69.95  
24 Mega  
Disponível  
Luta

2 jogadores  
12 fases  
Visão lateral



**DICA:** seja rápido para defender por baixo e por cima e acerte! Ataques aéreos costumam ser bloqueados por baixo

guerreiros direcionar para cima, para baixo e na diagonal em sua linha de ataque. Para aumentar suas chances de vitória, **FF2** conta com um excelente sistema para controles de seis botões. Você até pode sagrar-se campeão com o antigo três botões, mas, para ativar os chutes e socos fortes, terá que fazer o maior contorcionismo nos



**DICA:** Jubei pode seguir seus projéteis com rapidez



A emoção está garantida com **Fatal Fury 2**

# FATAL FURY 2

**GAMEPRO**  
DIRETO DOS  
**USA**



Terry Bogard



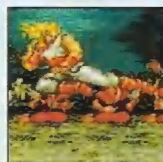
Kim Kap Hwan



Jubei Yamada



Axel Hawk



Andy Bogard



Mai Shiranui



Cheng Sin Zan



Lawrence Blood



Joe Higashi



Big Bear



Billy Kane



Wolfgang Krauser

dedos, usando a sequência: manter pressionado o C e apertar o A ou B.

## DISTRAÇÃO FATAL

Gráficos e animações incríveis, comparáveis às de **Street Special** e **Mortal Kombat**, garantem o espetáculo. Mas tem os seus deslizos. Os pixels estão brilhantes demais nos scrollings de cenário. Dá um efeito legal, mas fica impossível de ver alguns

movimentos do inimigo. Os sons tentam agradar, mas só conseguem irritar o jogador.

**Fatal Fury** é diversão garantida em fighting game para Mega. Mas é preciso ter um controle de seis botões. Aí, a jogabilidade fica 100%. O jogo tem a sua pole-position na preferência dos gamers ameaçada com o lançamento certo da versão **Fatal Fury Special** para SNes. Parece que a Sega não vai entrar na onda.



**SEGA CD**

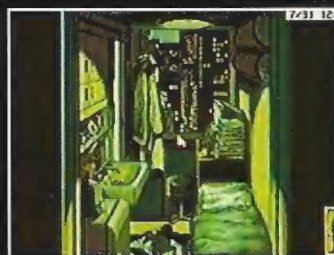


Por **Marcelo Kamikaze**

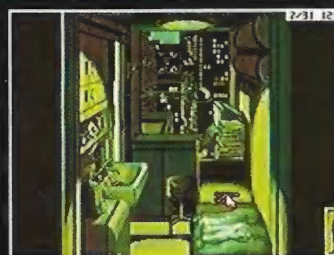
*Rise of the Dragon* é um adventure que tem como cenário uma metrópole num futuro próximo. A visão de mundo pode ser definida como Cyber Punk (exemplo de um filme Cyber Punk: Blade Runner). Você encarna William 'Blade' Hunter, um ex-policial, que agora trabalha como investigador particular. Sua próxima missão é desvendar um assassinato: a vítima é a filha do prefeito. A causa foi uma mutação genética devido a drogas. O prefeito não quer a polícia no caso e aí que entra Blade. Seu limite é de 5 dias. Depois a droga mortífera se espalhará pela cidade. Você pode usar qualquer arma e os truques mais sujos para desvendar o caso e impedir a ascensão do Dragão. O estilo de jogo de *Rise of the Dragon* (adventure), frequente em computadores, se baseia em verificar os lugares (como em *Jurassic Park CD*) e falar com as pessoas. Mas a fala não é simples. O rumo da conversa é definido por várias opções. Podem-se obter informações preciosas ou comprar uma briga feia. Blade Hunter dorme a uma da madrugada. É bom estar em casa ou em segurança a esta hora, senão pode ser roubado. Grande jogo para os amantes do gênero. **DICA:** seus conhecimentos de inglês serão testados. É bom ter um ouvido apurado.



# Rise of the Dragon



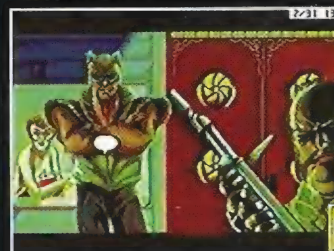
**DICA:** primeira coisa a fazer. Vestir suas roupas e colete. No banheiro tem mais itens



**DICA:** sua arma está atrás do travesseiro. Deixe-a aí caso vá ao Pleasure Dome



**DICA:** após escutar todos os recados, pegue a foto de Chandra na impressora



**DICA:** só entre no Pleasure Dome desarmado. Deixe-as em casa, senão pode tomar uns sopapos

**RISE OF THE DRAGON**  
SEGA CD

**3.8**

DYNAMIX

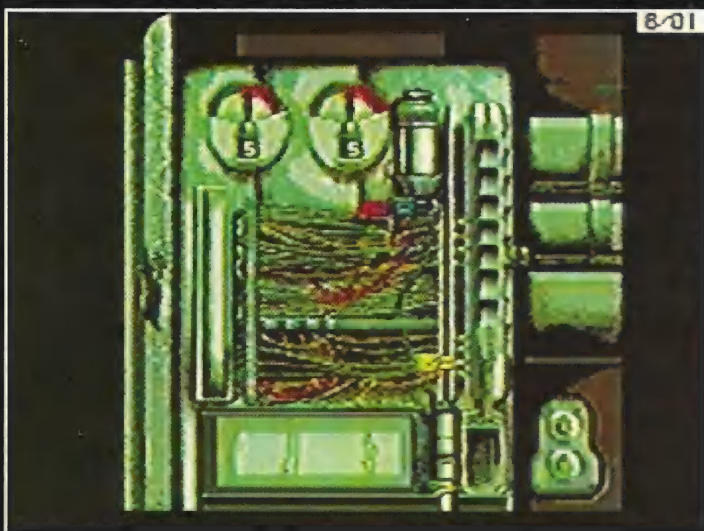
CD - N/D

1 Jogador

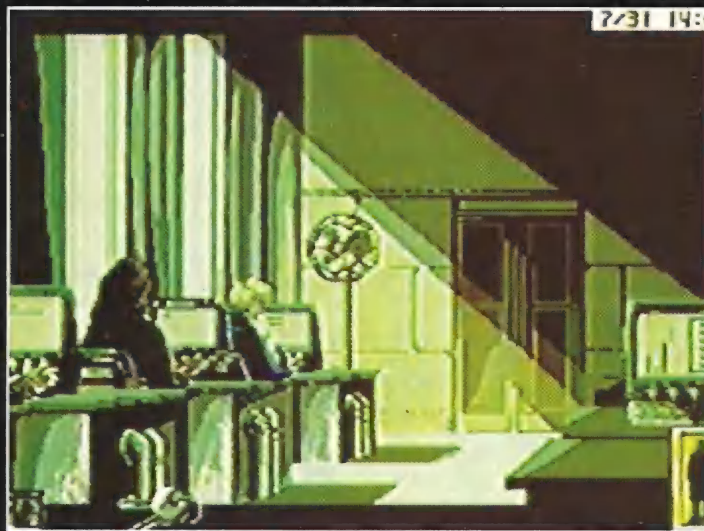
Adventure - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



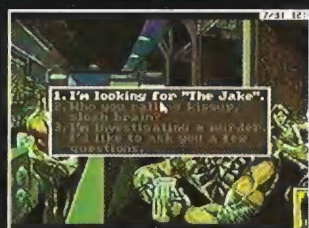


**DICA:** veja como grampear o videofone de Jonny Quaum. Encaixe as peças no lugar certo. Abra a porta com uma bomba

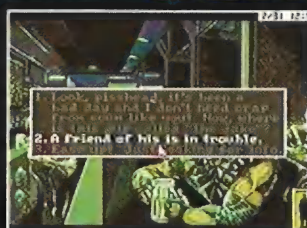


**DICA:** Karyn possui as chaves do armário de sua casa. Ela trabalha no bureau no prédio da prefeitura

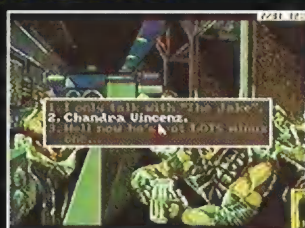
## LÁBIA ESPERTA



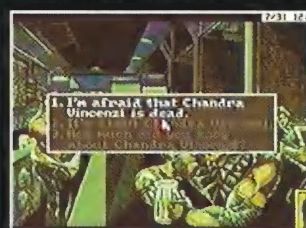
Fale com o cara no fundo do bar e siga estas opções



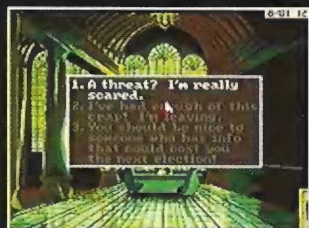
A escolha errada pode ser trágica



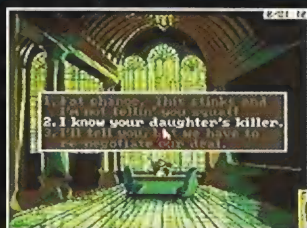
Pergunte sobre a ligação de Chandra e Jake



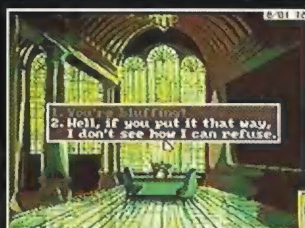
Após esta resposta mostre a foto de Chandra



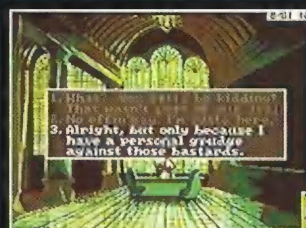
Em posse do videotape fale com o prefeito



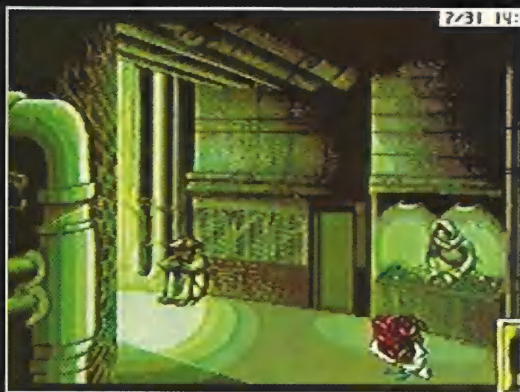
Após esse resposta mostre o videotape



O prefeito o coloca contra a parede



Depois disso ganhe o passe para Armory



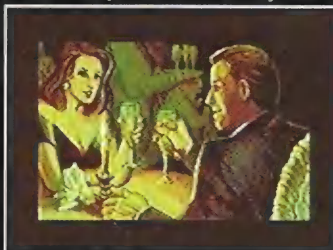
**DICA:** compre estas flores para Karyn. Afinal de contas, nada melhor para contentar uma bela moça. Depois de cuidar da parte agradável, peça a Karyn uma análise da amostra da droga e o conteúdo do cartão de Chen



**DICA:** no banheiro do apartamento de Chen se encontra uma amostra da droga. Na sala você vai achar um cartão de identificação no videofone. Mas seja rápido, caso contrário a polícia vai chegar e o prenderá



**DICA:** Karyn checa informações



**DICA:** lembre do encontro às 19:00 (31 de Julho) no ap de Karyn





Por **Marjorie Bros**

Kandinskys, Picassos, Gauguins e Mirós... preparem-se! Saiu **My Paint**, o editor de gráficos para Sega CD, na mesma linha do **Mario Paint** (SNes). Até agora o sistema Sega tinha apenas um fraco editor de gráficos denominado **Art Alive** (Mega Drive), um cartucho com a reles memória de 2 Mega. Nesse caso, a coisa é diferente, trata-se de um CD com muitos recursos e ferramentas: lápis, spray, balde, borracha, texto, figuras prontas, coloração. Infelizmente, **My Paint** acaba sofrendo os limites impostos pela qualidade gráfica do Mega, que oferece uma paleta de apenas 16 cores por tela. Isso é muito pouco numa época em que um computador gráfico de médio porte pode trabalhar com cerca de 16 milhões delas. No aplicativo, há também algumas ferramentas específicas para animação. Mas não espere um produto final com a qualidade de um desenho Disney. A melhor pedida para controlar este aplicativo é um bom mouse. Voilá!

**MY PAINT**

SEGA CD

**3.8**

TOOLWORKS

CD - N/D

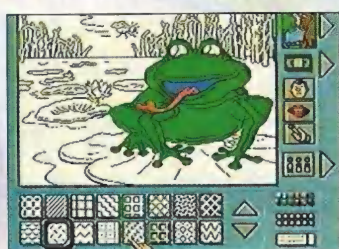
1 Jogador

Educativo - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



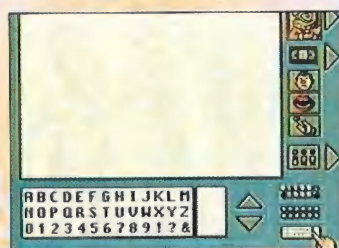
*O magnata dos games ataca no Sega CD*



*Há vários tipos de texturas*



*Use esse item para apagar tudo*



*Use os inúmeros tipos de letras*



*Defina a espessura do traço com C*



*A opção acima é um verdadeiro presente. A tela em branco...*



*...ganha forma. Basta utilizar seu pincel e o desenho ganha corpo*



*Aqui você pode desligar o som e efeitos sonoros, além de editar sua paleta de cores*

## PINTE O CHEFE



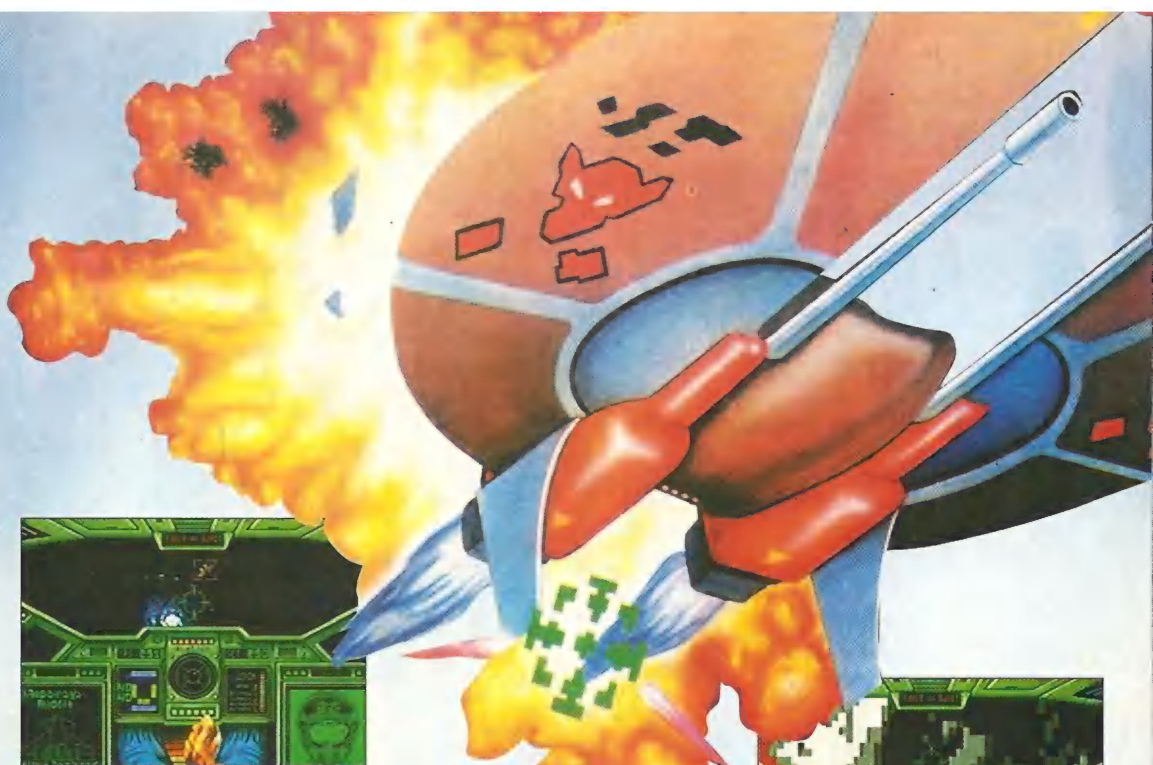
*A Marjorie deve estar em dívida com o Chefe. Será que ela não tinha outra coisa para desenhar!?*





Por **Maecelo Kamikaze**

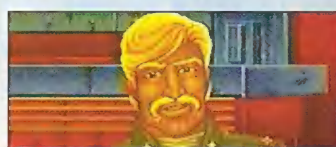
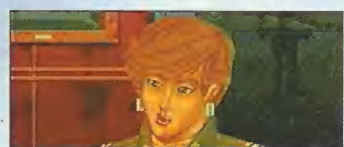
Um dos melhores simuladores de voo para computador de todos os tempos tem finalmente sua versão para o CD da Sega. Você é o melhor guerreiro do seu exército, mas ainda não está preparado para enfrentar o que vem pela frente - a frota dos Kiltrathis, uma raça de felinos, trama conquistar o seu planeta. Sua missão é interceptá-los a todo custo. A bordo de caças moderníssimos você tem que acabar de uma vez com esta ameaça. **Wing Commander** é um combate espacial futurista, que requer do piloto muita concentração. Olhos no painel, dedos no botão. A versão para Sega CD chega com muita semelhança à do SNes. O número de missões foi aumentado, assim como o de vozes digitalizadas. Os gráficos continuam os mesmos: excepcionais. Jogo obrigatório para CD maníacos. **Wing Commander** constitui um excepcional simulador de caça espacial com ação 3D, full screen (telas inteiras) e mais de 40 missões. Que mais poderia esperar um piloto como você?



# WING COMMANDER



**DICA:** use o laser a curta distância. Cuidado para não colidir com a nave



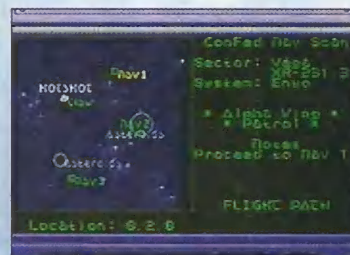
Angel e Paladin dão boas dicas sobre sua primeira missão



É possível ejetar em caso de apuros, caso contrário seu destino não será dos melhores



Atravesse com cautela o cinturão de asteróides



Aqui está o mapa do setor. Nele está também a localização dos cinturões de asteróides. Defina a melhor trajetória



Ao voltar para a nave mãe "Tiger's Claw", peça permissão para pousar. Para isso use o rádio (no canto inferior esquerdo do painel)



**WING COMMANDER**  
SEGA CD

**4.0**

MINDSCAPE

CD - N/D

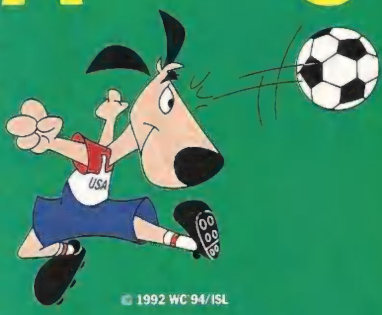
1 Jogador

Simulador - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



# A COPA DO VAI SER POR 1 BILH PES SO A SERÁ QUE CA T O D NA SUA



© 1992 WC 94/ISL



© 1992 WC 94/ISL



© 1992 WC 94/ISL

GAME GEAR®

Master System®



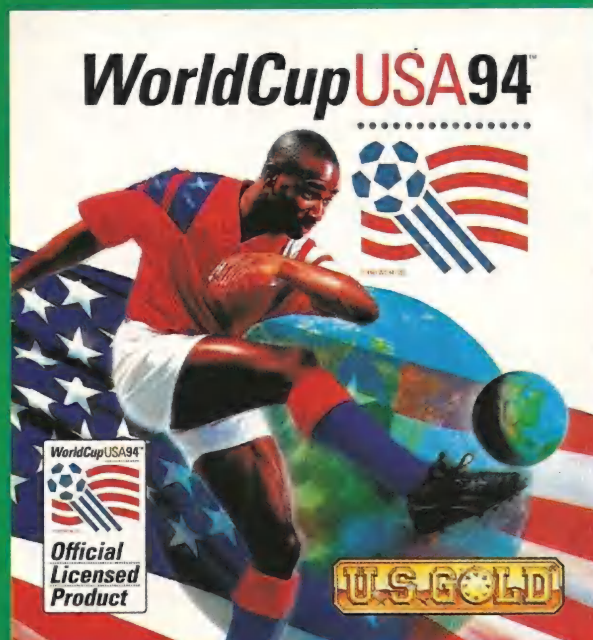
# MUNDO VISTA ÃO DE S. BEM OS CASA?



© 1992 WC 94/ISL



© 1992 WC 94/ISL



A sede da Copa acaba de ser transferida. Para a sua casa. É lá que você vai jogar o único Game Oficial do Campeonato Mundial e acompanhar de perto tudo o que vai acontecer nos Estados Unidos: os 24 países classificados, os estádios onde vão acontecer os jogos, a torcida, o mascote. Tem até informações em vários idiomas! Jogue World Cup 94. Só não esqueça de avisar a sua mãe que o maior evento de futebol do mundo vai rolar na sala.

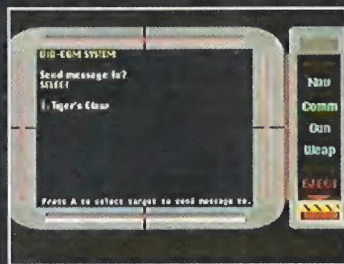
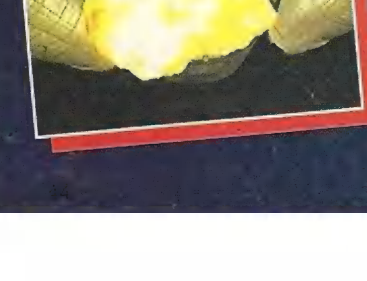
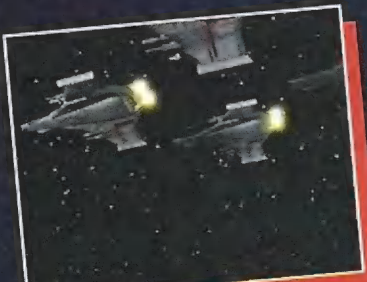
SEGA

TEC TOY

MEGA DRIVE®



3DO



Para pousar, é preciso permissão. Aperte X + B para pedi-la



Use o hiper-espaco e ganhe tempo



Se deixar seu co-piloto morrer vai voar sozinho depois



DICA: usando eject você pula uma missão. Funciona só uma vez



DICA: o segredo para se dar bem no jogo é manter a formação da esquadrilha a qualquer custo, senão você vira uma presa fácil

# SUPER WING COMMANDER



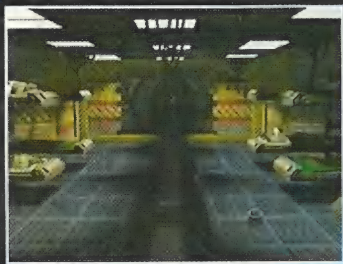
Por Marjorie Bros

Afinal uma versão de *Wing Commander* que consegue ser melhor que a original para PC. Produzido pelos idealizadores da série, a Origin, *Super Wing Commander* vai deixar qualquer fã da série tonto. A história e a animação são de primeira qualidade. Os gráficos beiram a perfeição. Infelizmente, tal perfeição não chegou aos controles, a nave demora um pouco

para reagir aos comandos, mas nem por isso você deve se atirar do décimo quinto andar. Poucos minutos em frente da tela farão você esquecer esse problema. A história é envolvente, uma nova raça alienígena foi contactada pela federação. Batizada com o nome de Double Helix, essa raça é dotada de tecnologia muito avançada. É de vital importância estabelecer contato entre as raças. A bordo da nave Tiger Claw,

você, um piloto novato, foi escolhido para participar dessa importante missão. Obviamente, o caminho não será nada fácil. Dessa corrida participam também os Kilrathis, a poderosa raça guerreira, já conhecida de outras aventuras. Ao todo são 72 missões, tempo mais que suficiente para você se familiarizar com toda a tripulação da Tiger Claw e passar de novato a um verdadeiro ás do espaço.





Mesmo depois de tantas versões, a goteira ainda não foi consertada



Sua nave aguenta alguns tiros, mas é melhor não arriscar



## SUA EQUIPE



Seu primeiro parceiro é experiente. Observe seus passos



As mulheres não ficam por baixo: Angel voa bem



Maniac é meio doidão. Não confie muito nele

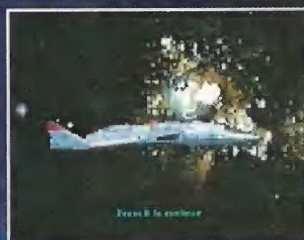
## LUTO ESPACIAL



Nada poderia ser mais trágico: além de morrer...



...você assiste ao seu funeral, com direito a discurso...



A visão externa é bonita. Mas dificulta o controle da nave

**SUPER WING  
COMMANDER**  
3DO

**4.3**

ORIGIN

CD - 72 Missões

1 Jogador

Tiro - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



...e tudo, antes de ter o corpo lançado no gélido espaço sideral



**3DO**

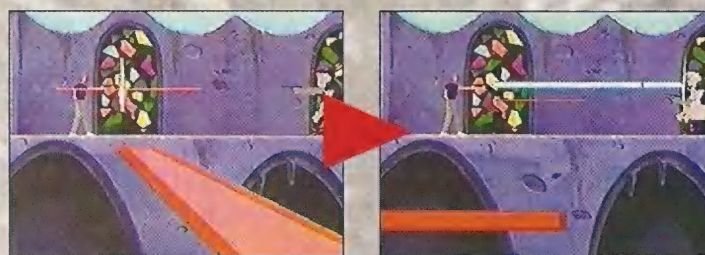
**Por Marcelo  
Kamikaze**

Nada melhor do que aproveitar um novo console para lançar velhos títulos. Com o 3DO não poderia ser diferente. Nessa aventura, um cientista é transportado acidentalmente para outra dimensão durante uma explosão em um acelerador de partículas atômicas. É óbvio que estamos falando de **Out of This World**. O clássico chega à era 32 bits sem muita inovação. Os gráficos melhoraram, principalmente nos cenários, muito bem trabalhados. O som é um primor e vai levá-lo ao delírio. Mas o jogo não apresenta novos desafios. Quem já terminou a versão para SNes vai encontrar aqui os mesmos obstáculos.

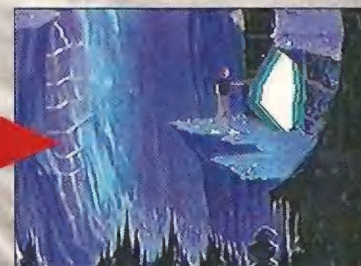
# OUT OF THIS WORLD



*Ao receber a descarga elétrica, nosso herói acabou caindo em uma outra dimensão. Um reino hostil e selvagem em que todo cuidado é pouco*



**DICA:** para passar desse trecho você deve primeiro fazer um escudo com sua arma. Assim que o escudo estiver armado, carregue sua arma ao máximo e dispare. Volte a carregar seu escudo novamente. Pros siga dessa maneira até eliminar todos os inimigos



**DICA:** nesse ponto, não se assuste com a distância. Corra e pule o mais próximo da beira. Você irá cair na parte inferior da ponte. Depois disso, carregue o tiro e abra uma passagem na parede



**DICA:** alguns trechos requerem um pouco de raciocínio. Para acabar com o palhaço que fica soltando bombas, construa um escudo próximo à porta. Aproxime-se para abri-la. Quando a bomba estiver perto da porta, volte e devolva ao dono

**DICA:** enquanto seu amigo e o sócia dele trocam tapas e carícias, rateje rapidamente até as alavancas à direita. Espere a luta terminar e, quando o bandido chegar no local indicado pela foto, acione a alavanca. Volte rastejando até o centro. Fim de jogo

**OUT OF THIS  
WORLD  
3DO**

**3.5**

INTERPLAY

CD - 13 Fases

1 Jogador

Aventura - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



# 3DO

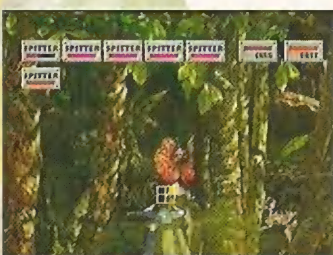


Por **CHEFE**

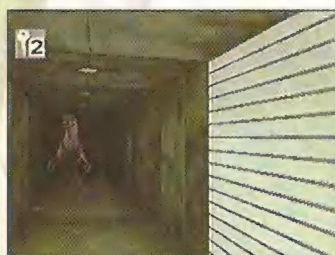
Após escaparem do famoso parque, os dinossauros de Spielberg atacaram e conquistaram quase todos os cantos do planeta Terra. Brinquedos, gibis, lápis escolares e até cuecas, tem dinossauro em tudo quanto é lugar. O console da Panasonic bem que tentou resistir, mas no final acabou cedendo. Usando imagens tiradas do próprio filme de Steven Spielberg, **Jurassic Park Interactive** é um jogo diferente de tudo o que você já viu. Uma inteligente mistura de filme, jogo e estratégia. Você é um dos engenheiros no controle do parque jurássico e foi deixado sozinho durante a queda de força que libertou todos os dinossauros. Cabe a você levar todos os hóspedes em segurança até o heliponto. No caminho há diversos tipos de desafios: labirintos, perseguições e muitos, mais muitos dinossauros. Nem com todo o tempo do mundo seria possível domesticá-los. Em algumas fases o jeito é atacar, em outras, a sua única opção é cair fora bem rapidinho.



**Criado pela Universal Multimedia, JP conta com cenas tiradas do filme**



**DICA: acerte primeiro os dinos menores**



**Aqui o segredo é decorar o caminho que está no manual**



**DICA: verifique o mapa, cada animal corresponde a uma fase**



**Como esse existem muitos. E não parcem muito amigáveis**

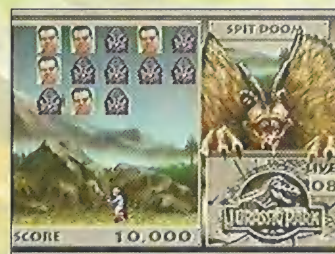


**Pise fundo e se ligue no aviso do retrovisor: os objetos estão mais próximos do que parece**

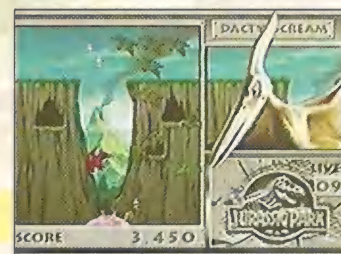


## AS CINCO TRAVAS JURÁSSICAS

**S**ua segunda missão no jogo é enviar um S.O.S. para o navio cargueiro e impedir que ele parta com a carga furtada de DNAs. Para ligar o computador, você tem de passar por 5 travas eletrônicas.



**TRAVA 1: Nedry Invaders**



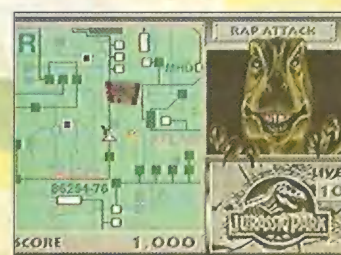
**TRAVA 2: Pterogalaga**



**TRAVA 3: Bate-ovo**



**TRAVA 4: Battle Jeep**



**TRAVA 5: Asteróides 2020**

**JURASSIC PARK 3DO**

**3.8**

**UNIVERSAL MULTIMEDIA**

**CD - 9 Fases**

**1 Jogador**

**Aventura - Bateria**

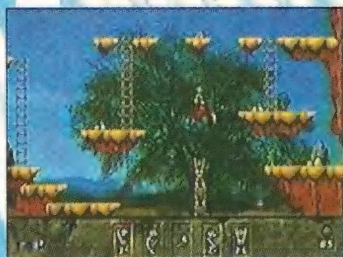
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



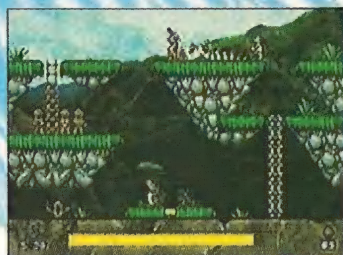


Por **Chefe**

A Atari relança um antigo jogo chamado **Humans**, com novo nome. A jogabilidade é idêntica, embora os gráficos estejam mais detalhados e coloridos. Mais que um estilo inspirado em Lemmings, Dino Dudes requer do jogador extrema precisão em administrar o progresso de sua tropa, guiando-os e sabendo usar os objetos do cenário a seu favor. Os neanderthais podem encontrar grande variedade de itens, como magias, fogo e rodas. A animação dos bonecos tem um toque hilário. Cada fase tem um objetivo diferente: escalar montanhas, resgatar parceiros etc. **Dino Dudes** faz ótimo emprego do controle do Jaguar. Você utiliza três botões de tiro para escolher e iniciar os movimentos, e reveza entre quatro ou mais Dudes com as teclas numéricas. As músicas e sons são o "must", talvez os melhores já lançados até hoje para o sistema.



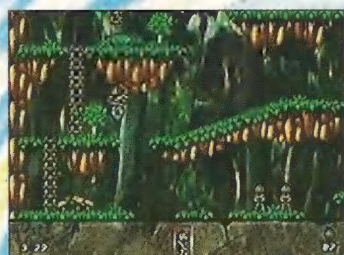
Em certos casos você vai precisar da ajuda dos pré-históricos



**DICA:** cuidado com a força para não atingir seus amigos



**DICA:** passe rápido na ponte pois ela cai. Jogue a lança no dinossauro



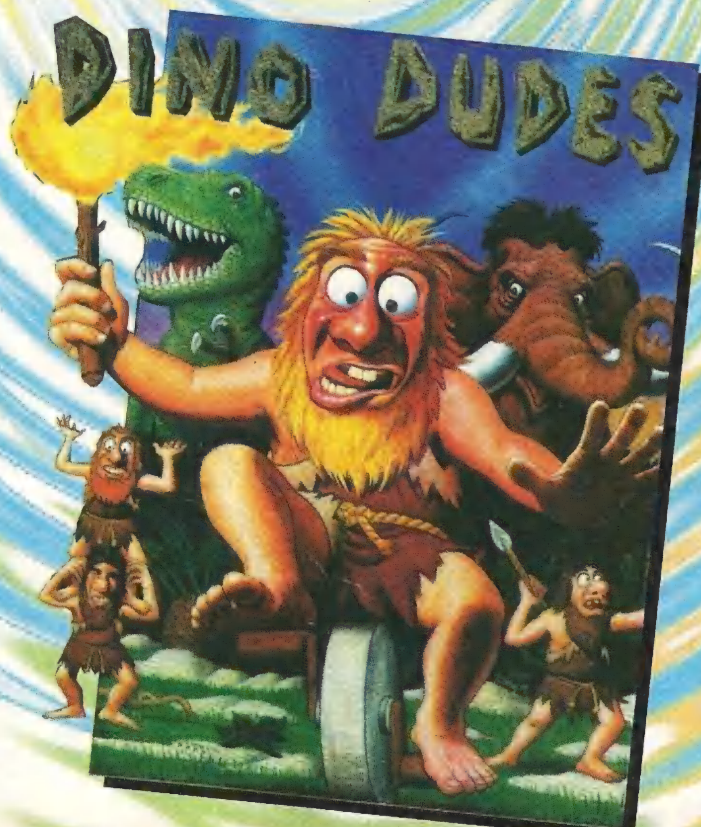
A descoberta da roda: use-a para pular os buracos



Se você dançar ainda vai levar um sarro: o macaco sai de Ferrari



**TÁTICA** 1 - aqui você precisa pegar a tocha. 2 - deixe um bonequinho na posição indicada para que o pilar de cima desapareça. 3 - use a tocha no arbusto para seguir adiante. 4 - já sem o pilar saia tranquilo. 5 - a lança não é necessária, é só para enganar os trouxas



**DINO  
DUDES  
JAGUAR**

**3.8**

ATARI

12 Mega - 80 Fases

1 Jogador

Quebra-cabeça - Password

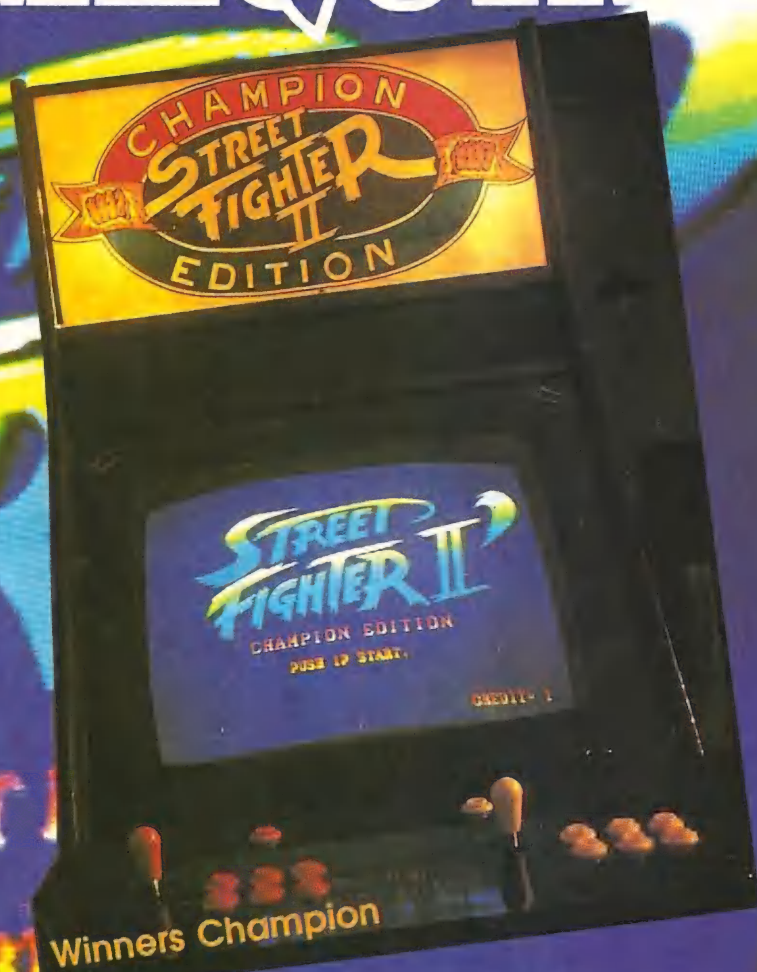
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



# SUPER MÁQUINA

Agora você  
pode ter em sua  
Loja ou  
Residência o  
máximo em  
diversão  
eletrônica.

A "Eu Sou" traz prá  
você os super  
gabinetes  
Winners  
Champion para  
lojas e o Winners  
Boy para  
residências.



A "Eu Sou" também fornece  
comandos,  
com as últimas novidades do  
momento, fontes,  
complementos e acessórios de  
alta qualidade.

O Winners Boy  
é um gabinete  
com medidas  
reduzidas que  
já vem com TV  
e pode ser  
equipado com  
video game  
**MEGADRIVE,**  
**SUPER**  
**NINTENDO** e  
outros. Uma  
ótima opção  
de  
entretenimento  
para  
residências,  
consultórios,  
clubes,  
locadoras,  
buffets etc.



Fábrica e Show-room  
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital  
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685



## GOLPE FINAL



Por **Baby Betinho**

Como fazer aparecer Gouki? Finalmente, esse mistério agora não existe mais. O enigmático lutador arcade que vem sendo procurado por gamers de todo mundo, agora pode ser descoberto.

Há dois modos para você fazer com que o misterioso e poderoso lutador apareça:

1 - Chegar até o chefe Vega com um score que sempre deve ser superior a 1.200.000 pontos.

2 - Chegar até Vega com tempo-sobra inferior a 1500. Tempo-sobra são aqueles segundos que restam depois

de o round ter sido definido.

A somatória de todos os tempos-sobras deve ser inferior a 1500.

Caso consiga atingir um desses dois estágios dentro do jogo, você pode usar continues à vontade ou mesmo entrar com 2 jogadores.

Gouki usa praticamente os mesmos golpes que você já conhece de Ryu e Ken, além de possuir movimentos originais. Seus golpes, porém, por serem de um lutador com espírito assassino, possuem um poder de destruição muito superior.



*E bom ir treinando bastante para encará-lo. Senão você vai ver esta tela muitas e muitas vezes*



*Mais uma vítima do temível lutador. Veja bem o modo de ação de Gouki para criar estratégias de batalha*



## STREET FIGHTER Grand Master

### COMO AGE O LUTADOR MISTERIOSO

Vejamos o modo de lutar de Gouki a fim de criar estratégias para vencê-lo. Geralmente, em combate de longa distância, ele o encara com Hadoukens e Hell Hadoukens. Numa certa hora, Gouki pode aplicar uma voadora, um Hadouken aéreo ou até mesmo um Ashura Sempu para confundir. Caso o combate seja de curta distância, Gouki prefere usar várias







## O 17º WORLD WARRIOR

**G**ouken foi o mestre de Ryu e Ken. Entre seus ensinamentos, estão incluídos os 3 golpes milenares, o Hadouken, o Tatsumaki e o Shouryuken. Esses golpes foram desenvolvidos como um método de assassinar. Porém, o mestre de Gouken, Goutetsu, retirou o espírito assassino que eles possuíam e elevou-os à categoria de arte marcial. Após a morte de Gouken, os únicos possuidores dessa técnica seriam Ryu e Ken. Porém, Gouki, irmão de Gouken, matou o mestre

Goutetsu com o espírito assassino. Gouki sumiu após o crime. Gouken nada havia contado a Ryu e Ken e ninguém sabia de Gouki. Agora ele reapareceu, sem que ninguém soubesse o porquê e onde ele andou todo esse tempo.

### Hadouken



*Gou Hadouken - Parecido com o de Ryu mas o movimento é mais rápido e o "congelamento" é mais curto*

### Shouryuken



*Gou Shouryuken - Pode ser definido como Shouryuken + Tiger Uppercut. Acerta três vezes*

### Zanku



*Zanku Hadouken - A única magia aérea do jogo. Solta duas na sequência*

### Hell



*Hell Hadouken - Versão infernal do Fire Hadouken de Ryu*

### Tatsumaki



*Tatsumaki Zankukyaku - Tem o normal e o aéreo. Mais forte que o de Ryu*

### Ashura



*Ashura Semku - Movimento de defesa invencível e pode atravessar os oponentes*

## O PERFIL DO LUTADOR

**Nome:** Gouki  
(significa algo parecido com demônio selvagem)  
**Altura:** 1,78 m  
**Peso:** 80 Kg  
**Nascimento:** originário de localidade desconhecida  
**Idade:** ignorada (cerca de 48 anos,

supostamente)  
**Movimentos especiais:**  
Gou Hadouken  
Gou Shouryuken  
Zanku Hadouken  
Hell Hadouken  
Tatsumaki  
Zankukyaku  
Aerial Tatsumaki  
Ashura Semku

**GOUKI**

seqüências, em especial a rasteira média, seguida de projétil. Outra alternativa consiste em usar o Ashura Semku e desferir um Shouryuken por trás. Gouki, após usar seu Hadouken aéreo, pode ainda dar uma voadora, tudo isso no mesmo salto.

### A SEQUÊNCIA FATAL

Já foi confirmada uma seqüência de golpes que parece ser a arma fatal de Gouki. Ela começa com um Hadouken aéreo, seguido de uma voadora, continua com um Tatsumaki e acaba com um Shouryuken. Se você for vítima de uma série dessas de golpes, não vai estar em muito boas condições para contar como foi a história. Caso ele fique com pouca energia, não é raro apelar com a seqüência chute fraco seguido de arremesso.

**Street** chegou a sua quinta versão. Em cada uma delas, incorporou elementos novos e sua jogabilidade só aumentou. A dificuldade também é maior com a aparição de um lutador escondido, fortíssimo e de alta competitividade. Vencê-lo significa tornar-se o verdadeiro Grand Master.



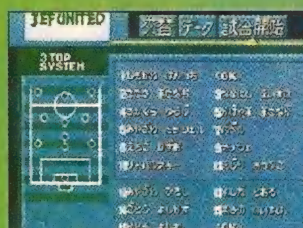


MEGA

## PRO STRIKER PERFECT



O jogo em duplas é bem mais divertido



Dados atualizados do campeonato de 93



As animações são bem suaves e caprichadas

Versão com dados atualizados do J League Pro Striker. O jogo é basicamente o mesmo. Tem uma opção nova chamada All Star Game. Caso adquira o jogo, ele já vem com o Sega Tap para 4 jogadores, o que representa uma economia de US\$ 25. Aí, só vai ficar faltando comprar mais dois controles.

PRO STRIKER	Sega				
8 Mega	Fases: N/D	Bateria			
4 Jogadores	Esporte				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

MEGA

## PEBBLE BEACH GOLF LINKS

Golfe eletrônico com bons gráficos, garantindo animação com toques 3D. Pebble Beach é o nome de um supercampo de golfe na Califórnia. No Select Game escolha entre os modos Pebble Beach Open (profissional), torneio, treinamento ou partida simples. Até 4 jogadores podem participar.



Disfarçado, o Chefe entra para o torneio



Aqui, o legendário Chefe mostra seu poder



De cara logo um Par, Eagle e Birdie valem mais pontos

PEBBLE BEACH	T&E Soft				
8 Mega	Fases: N/D	Bateria			
4 Jogadores	Esporte				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

MEGA

## JAMMIT



Ao pegar o rebote é necessário limpar a área



Nas cestas aparece um close da jogada



Encastando fora da linha de 3 pontos, vale 2 pontos

O melhor Streetball lançado para Mega Drive. Dois jogadores disputam a pontuação no garrafão. São três personagens a escolher e um chefe para derrotar. Pra variar, Judge (o chefe) é cheio de qualidades. Depois das jogadas perto da cesta, como nas enterradas, aparecem closes. Vozes digitalizadas e trilha sonora funkeada. Um CD com a trilha acompanha o cart.

JAMMIT					
8 Mega	Fases: N/D	Bateria			
2 Jogadores	Esporte				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

MEGA

## WORLD C. SOCCER II

O precursor deste jogo foi o primeiro jogo de futebol para o Mega Drive e fez um sucesso danado. Esta continuação não deve fazer sucesso. A visão é lateral em 3/4. Os bonecos não são proporcionais ao campo. Os movimentos são restritos a passe e chute e o controle é impreciso. Gráficos e sons fracos. A salvação é o menu, com grande variedade de táticas (8) e times (32).



O grande número de táticas é a salvação do jogo



O único método de desarme é o carrinho



A repetição dos gols também está presente

W.C. SOCCER II	Sega				
8 Mega	Fases: N/D	Password			
4 Jogadores	Esporte				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5





Por Lord Mathias

Basquete esperto da Konami, feito sob medida para admiradores do gênero.

**Double Dribble** é o primeiro jogo para Mega Drive em que 8 pessoas podem participar de uma só vez. Mas é preciso ter muita grana pra comprar dois Multitaps da Sega. A perspectiva é na diagonal, com scroll de tela na lateral. Os bonecos mais parecem membros de tribos rivais de neanderthais atrás de uma bola, grotescos. Mas as aparências enganam. A animação é chique, verdadeiro show de bola:



Escolha entre os 16 times disponíveis neste cart



Muitos detalhes fazem deste um dos melhores basquetes para Mega



Para bloquear o ataque adversário é necessária habilidade

# DOUBLE DRIBBLE



Nessa tela é possível escolher os jogadores de seu time de acordo com suas características

enterradas, passes, arremessos. O controle mostra falhas apenas no momento de tomar a bola do adversário. Para conseguir a posse de bola, só mesmo esperando o rebote. Para conseguir uma bela enterrada, o tio Lord recomenda apertar 2 vezes o botão de arremesso próximo da tabela - esse procedimento costuma não falhar. Esse botão também garante o rebote na defesa. Existem 16 times para escolher da liga Leste e Oeste americana.



Dar uma enterrada não é fácil, há sempre alguém na marcação

**DOUBLE DRIBBLE**  
MEGA

**4.0**

KONAMI

12 Mega - N/D

até 8 Jogadores

Esporte

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



**Q**uem disse que os japoneses entendem pouco de futebol? Apenas um ano de J. League (liga nipônica de futebol) bastou para os japoneses se tornarem íntimos da pelota. Essa evolução já ultrapassa as quatro linhas do gramado. **Excite Stage** é consequência disso, uma feliz combinação de técnica e arte. Produzido pela Epoch, **Excite Stage** é o terceiro jogo de futiba em que 4 jogadores participam simultaneamente. Uma das boas novidades é o modo de treinamento (ver box). A jogabilidade é de primeira, principalmente no modo de 4 jogadores. Além disso, não espere ganhar do CPU com facilidade. E, por falar em computador, só ele controla o goleiro, uma das limitações do cart. No mais, **Excite Stage** tem passaporte para a galeria dos melhores no gênero.



Você pode passar curto (Y)...



...executar passes longos (B)...



...ou lançamentos (A)

## J.LEAGUE

# EXCITE STAGE '94

### PÊNALTIS



Caso o jogo termine empatado, você joga uma prorrogação com morte súbita. Persistindo o empate, vem a cobrança de pênaltis. É melhor entregar a Deus

## O MODO TREINAMENTO

### DRIBLE

Passe o mais rápido pelos obstáculos seguindo as setas. Quanto mais rápido, maior a pontuação. O tempo ideal é de 8,2 seg.



Mostre velocidade e...



...habilidade no direcional

### ATAQUE

O adversário não pode tocar a bola. Tente cruzar com A da altura da pequena área e conclua com A para a frente.



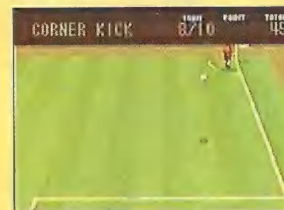
Use a criatividade



Cruze desse modo com A

### ESCANTEIO

A manha aqui é cruzar com um toque no A e dar efeito nos botões L e R. O direcional também dá efeito.



Use A com L para mandar...



...a bola no local indicado

### FALTAS

Para se dar bem nas cobranças, tente acertar os cantos, batendo com A e com efeito. De perto use o B.



É raro o goleiro alcançar...



...uma bola no ângulo

### DEFESA

O fundamento mais fácil. Basta colocar seu jogador entre os adversários para interceptar 80% dos passes.



Não dê espaço para os...



...adversários avançarem



## CHAPÉU



Pressionando L e R simultaneamente, levante a bola para você mesmo e conclua

## NA AREA



Entre driblando na diagonal e bata cruzado no canto, com B



Atraia o goleiro e cruze dessa posição para o 2º pau

## TOQUE DE BOLA



Para tentar envolver o adversário uma das saídas é avançar com toques curtos com o botão Y



Para surpreender seu rival use o botão A para lançamentos longos, orientando-se pelo mapa do jogo no alto da tela



Quando estiver sendo atacado, procure apertar a marcação posicionando-se na possível linha de passe dos adversários. Dessa maneira os jogadores são obrigados a recuar a bola



No modo futebol de salão, a bola nunca sai

## CARRINHO



Na corrida com o adversário use B para dar carrinho e tomar a bola

EXCITE STAGE

3.8

SNES

EPOCH

12 Mega - N/D

4 Jogadores

Esporte - Bateria

GRÁFICO	4	5	5	5	5
SOM	4	4	4	4	4
DIFICULDADE	4	4	4	4	4
FUN FACTOR	4	4	4	4	4
	1	2	3	4	5

## FORMAÇÃO

Garanta sua defesa posicionando seus zagueiros bem próximo ao goleiro



Para eficiência ainda maior, agrupe jogadores na defesa, com um volante e um armador

QUEM CURTE UM FUTIBA NÃO PODE PERDER O ESPECIAL FUTEBOL DA SUPERGP





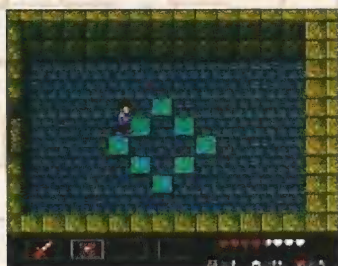
**Por Manny LaMancha**

Uma nuvem negra paira sobre a cabeça de Mike Jones. Na primeira versão de **Star Tropics**, seu tio, um conhecido arqueólogo desapareceu misteriosamente, levando-o a vestir a carapuça de herói de plantão. Ele volta no tempo através de um livro de história e encontra personagens do passado, como Cleopatra e Sherlock Holmes. Cada uma das nove fases de **Star Tropics II** constitui um capítulo a parte. No decorrer do caminho, Mike se depara com Tetrads (peças como as do **Tetris**) e tem que resolver os quebra-cabeças, como no original **Star Tropics**. Para lhe passar uma tarefa completa de detetive, o manual do jogo lhe fornecerá as informações



**DICA:** pule neste cubinho para restaurar sua energia

necessárias e a história completa. Os gráficos estão bem superiores aos do predecessor e apresentam maior variedade de cores. Algumas falhas eventuais, próprias da ultrapassada tecnologia do Nes, foram detectadas. Principalmente quando há muitos personagens na mesma tela. Mas, felizmente, não chegam a interferir muito na jogabilidade. O som complementa a ação com efeitos e trilhas agitadas (basta usar a imaginação!). Um ponto onde o jogo não



**DICA:** existe um buraco inteiro escondido neste ponto do jogo. É só procurar que você encontra

**DICA:** flautas e cobras resultam numa boa sequência. Quando você chegar ao capítulo 3, toque bastante para ver o que acontece

**DICA:** atire na diagonal que der para minimizar as chances de levar um tiro

**DICA:** não perca tempo buscando a quinta estrela antes de precisar de um novo coração

# ZODA'S REVENGE

emplaca, definitivamente, é o controle. **Star Tropics** possui o movimento diagonal, mais é muito difícil de aplicá-lo. A chave de **ST II** se localiza no fator



Anote qualquer dica visual que encontrar no caminho: pode ser útil mais para frente



Você conhece este cara?



**DICA:** quando este cara pisca em vermelho, mantenha distância suficiente para não levar um tiro

entretenimento. Além da aventura, você tem um jogo com muito humor e uma jornada por vários períodos históricos. Muito interessante mesmo!



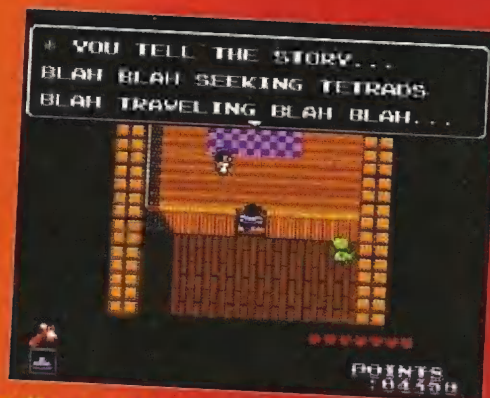
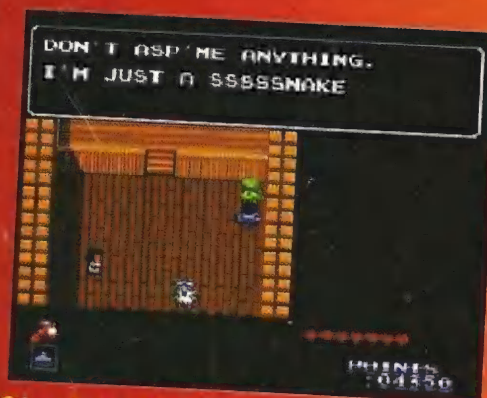
## Nes ZODA'S REVENGE Nintendo

Esse jogo é a prova concreta de que ainda há muita possibilidade de diversão em 8 bits. Trate de aproveitar.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	3.5	4.5	INT.
4.0	4.0	3.5	4.5	Ajust.

Preço indisponível  
4 Mega  
Julho  
Ação/Aventura

1 jogador  
Continues limitados  
Visão: superior  
Bateria



O jogo é cheio de piadas sem graça, mas em alguns casos dá para pular o texto

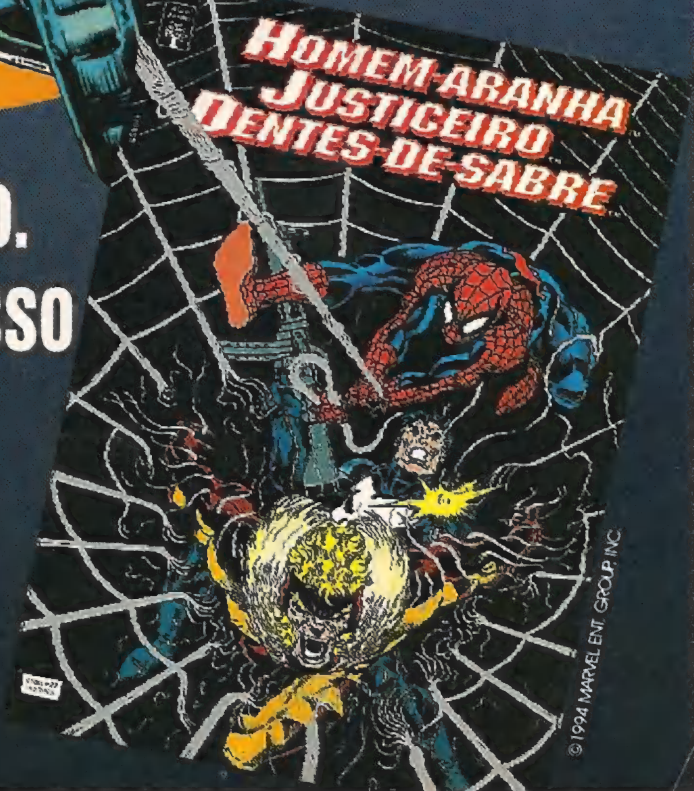


# HERÓI, ANTI-HERÓI E VILÃO



**ELES ESTÃO DO MESMO LADO.  
SÓ QUE AINDA NÃO SABEM DISSO**

**Uma edição imperdível.  
Com acabamento de  
luxo e capa especial.  
Nas bancas.**





MASTER

## WOLFCHILD



Preste muita atenção a sua barra de energia, pois ela é dupla

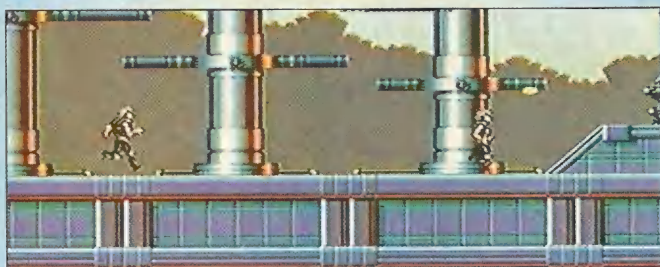
**E**xcelente versão para Master System de um jogo já aclamado no Sega CD, Mega Drive e Super Nintendo. O fabricante conseguiu a façanha de sintetizar num cart de 2 Mega uma transcrição fiel dos sistemas de 16 bits, com exceção do som e da velocidade que parece câmera lenta. Multi-scrolling de plataformas com cenários de fundo futuristas e bonecos grandes. Você encarna um guerreiro lobisomem e tem que aniquilar hordas de assombrações. Ao perder de energia



Vasculhe bem paredes e passagens: elas escondem itens



Todo cuidado é pouco com os inimigos que surgem do chão: eles adoram surpreender



you retorna à condição humana, por isso fique atento ao marcador "dois em um" no alto da tela. Muitas fases e armadilhas.

WOLFCHILD		Virgin				
2 Mega	Fases: 4	Password				
1 Jogador	Ação					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

MASTER

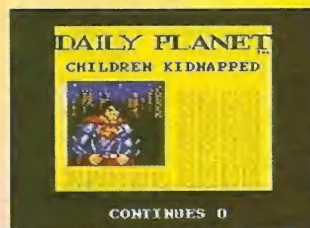
## SUPERMAN



**DICA:** você pode destruir mais rápido as paredes com o supersoco, que é ativado segurando-se o botão 1

A história de Clark Kent, o jornalista que vira o Super-herói mais poderoso de todos os tempos, já foi contada em quadrinhos, no cinema, na TV e, agora, no videogame.

**Superman** é uma aventura side-scroll que promete se firmar como um dos títulos mais promissores da nova safra para Master. O crime organizado liderado por Lex Luthor está usando a tecnologia para transformar Metrópolis num inferno. São robôs programados para destruir o que estiver na frente. Só o Super-Homem para encarar o perigo. Seus movimentos são variados disparar lasers, agachar, saltar e até voar (segurando o botão B). Os robôs também são vários. Gráficos bons e trilha sonora irritantemente cansativa.



A imprensa está de olho nas façanhas do Super-Homem: depois de cumprida a missão, o homem de aço vira notícia



Nesse trecho da segunda fase, não preste atenção nos inimigos voadores, o perigo são os moradores que lançam objetos em você e até moedas que você pode colher



Para voar segure o botão 2

SUPERMAN		Sega				
2 Mega	Fases: 4	Continue				
1 Jogador	Ação					
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



## MASTER

Um dos mais belos contos de fadas de Disney está estreando no Master. **Aladdin** conta a história de um jovem aventureiro que se apaixona pela filha do rei, aprisionado pelo Grão Vizir. Perseguido pela guarda do palácio, o herói precisa ultrapassar intacto as fases multi-scrolling de plataformas, encontrar a lâmpada maravilhosa e, com a ajuda do Gênio, salvar sua amada e o futuro sogro. Ao contrário das versões para Mega Drive e Super Nes, **Alladdin** para Master tem uma animação parecida com a de **Prince of Persia**, onde sequências de botões geram certos movimentos. Os inimigos são obstáculos que devem ser ultrapassados com saltos e manobras radicais. As cenas de perseguições são sufocantes, mas o jogo não chega a ser difícil. Voe de tapete mágico. A característica marcante do jogo são os demos bem-humorados e os diálogos entre os personagens. Pena que é em inglês e muito rápido.



Existe muita semelhança entre Aladdin e Prince of Persia. Nesta fase, por exemplo, os comandos também são acionados com direcional + botão



# Aladdin



Nessa fase preocupe-se apenas com você, ela se vira sozinha



Está na cara que essa plataforma não é muito confiável



Nessa fase seus movimentos são muito rápidos. Desvie sua trajetória das labaredas e pegue os itens



Na primeira fase fuja do guarda, pois você comeu e não pagou

## DEMOS



Você e o macaquinho entram em cena para ajudar a moça



Depois pinta um papo-cabeça, com direito a pôr do Sol



Parece uma simples plebéia, mas era uma bela princesa

ALADDIN

MASTER

3.8

SEGA-VIRGIN

2 Mega - N/D

1 Jogador

Ação - Continue

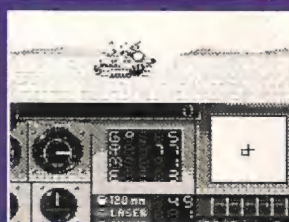
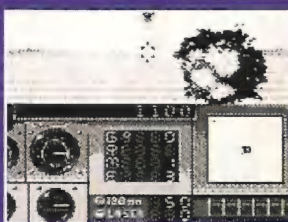
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Os fãs da série *Battletank* não vão se decepcionar com a versão para Game Boy. O jogo oferece menos qualidade gráfica do original, mas compensa com muita diversão, em batalhas contra outros tanques, helicópteros e mísseis SCUD no deserto. Você é um piloto de tanque a bordo do M1A1 em meio à guerra do Golfo. O cockpit apresenta suas armas e nível de danos (damage), além de mapas da área. No som, música mínima e o estrondo das explosões cumprem a função.

**DICA:** os mísseis teleguiados funcionam bem, mas são poucos; devem ser usados contra tanques inimigos

# SUPER BATTLETANK



**DICA:** ative o radar frequentemente para conseguir localizar os inimigos e os campos minados. Mas cuidado! Caso você ande com o tanque com o radar na tela, pode ser atingido

## Super Battletank Absolute

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				INT.
3.0	3.0	3.5	3.5	Intermed.

US\$ 27.95  
Disponível já  
Simulador  
1 jogador

Visão lateral  
Scrolling múltiplo

G  
A  
M  
E  
  
B  
O  
Y



# Asterix AND THE GREAT RESCUE



**DICA:** ande sobre as águas-vivas dos níveis 1 e 2 e empurre o pilar para entrar em lugares especiais



**DICA:** você pode criar uma nuvem e usá-la depois para superar os obstáculos mais altos



**DICA:** existe uma sala secreta logo após o nível 1-3

música e efeitos, no entanto, são tímidos. Mesmo com alguns defeitos, Asterix garante bons momentos de jogabilidade.

**E**m *Great Rescue*, da Sega, para o Game Gear você pode escolher entre Asterix, um baixinho que executa os movimentos básicos de um

ação/aventura (pula, agacha e soca) e Obelix um bufão que usa da força bruta para remover os blocos do caminho. As armas especiais possibilitam um ataque eficaz contra a legião romana. Os

controles não são efetivos - seu herói vai precisar de uma distância segura para acertar os socos. Os saltos nem sempre se mostram precisos. O jogo apresenta gráficos estilo cartoon e uma diversão light. A

## GAME GEAR Asterix and the Great Rescue Sega

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				ADJ.
4.0	3.5	3.5	3.5	Ajust.

US\$39.99  
Disponível já  
Ação/Quebra-cabeça  
1 jogador

5 fases  
Visão lateral  
4 Mega  
Password

G  
A  
M  
E  
  
G  
E  
A  
R

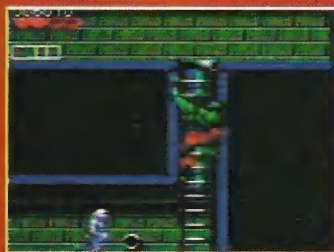


# THE INCREDIBLE HULK

Depois de conquistar os usuários de Mega e SNes, Hulk chega para deixar seu Game Gear verde de alegria. Side-scrolling de ação ininterrupta, com cinco fases repletas de inimigos. Entre seus chefes, nada mais nada menos que Rhino, Leader e Abomination. Hulk está munido de golpes fatais, incluindo três tipos de socos, a cabeçada, o quebra-paredes e a habilidade de arremessar inimigos e objetos. Quanto aos gráficos, apresentam sprites grandes, cores brilhantes e a transformação do Dr. Banner para Hulk é bem executada. A animação dos bonecos merece destaque especial. Uma grande versão!

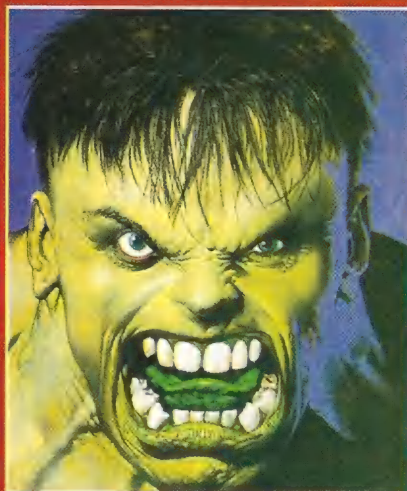


**DICA:** posicione-se de modo a enfrentar um inimigo por vez



**DICA:** toda vez que você entrar numa área nova vai ter que lutar

The Incredible Hulk U. S. Gold				
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				ADJ.
4.5	2.5	4.0	4.0	Ajust.
US\$39.99		5 fases		
Disponível		Visão lateral		
Ação/aventura		Scrolling múltiplo		
1 jogador				



De Banner para ...

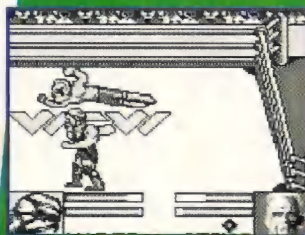


Hulk...

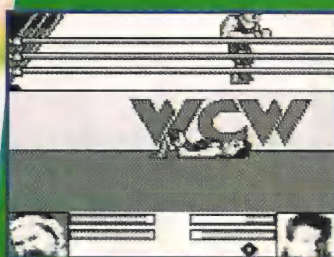
## GAME GEAR

## GAME BOY

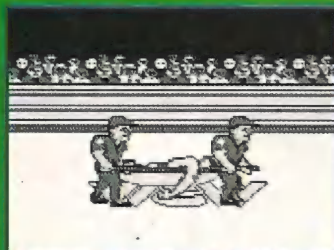
# WCW: The Main Event



**DICA:** se errar o Flying body jam, vai quebrar a cara



**DICA:** após jogar o adversário fora do ringue, espere pertinho



Torça para o adversário ficar deste jeito após a luta

Nomes como Johnny B Bad, Sting e outros pesos pesadíssimos da luta livre internacional resolveram dar o ar de sua graça no novo cart que está chegando ao mercado para Game Boy, desenvolvido pela FCI. Alguém se habilita a arricar a pele num tradicional vale-tudo? Em The Main Event você

poderá escolher entre várias opções no menu. Existem modos para um ou dois jogadores, simples-eliminação ou torneio, três níveis de dificuldade e nove lutadores para escolher. No manual cada lutador é apresentado numa foto bem arrogante, como é típico nesse esporte. A luta se dá num ringue com visão lateral. Os 20 tipos de socos e chutes disponíveis são fáceis de aprender e ativados por meio de um simples apertar de botões. Sendo assim, que tal encarar as feras?



WCC: The Main Event  
FCI

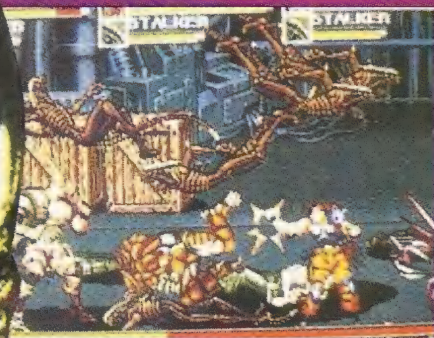
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				ADJ.
2.5	2.5	3.0	2.0	Intermed.

US\$31.99  
Disponível  
Luta-livre  
1 ou 2 jogadores

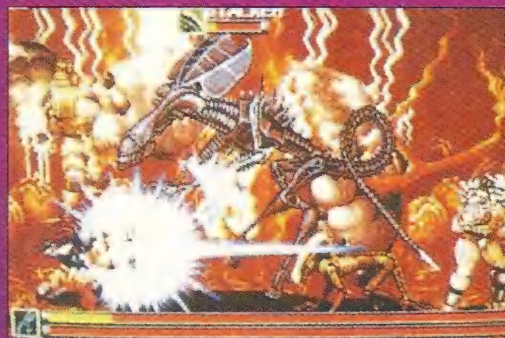
1 Mega  
Visão lateral



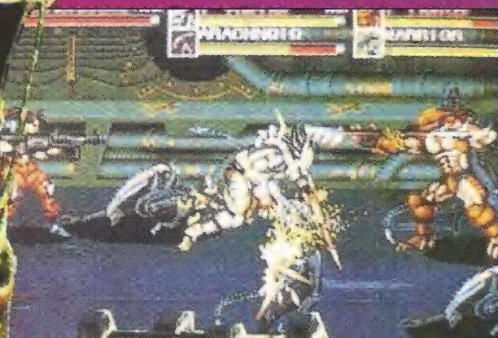
## OS MODOS DE DETONAR



*Detone os aliens com golpes normais...*



*...ou, se preferir, use alguns especiais*



*Você também dispõe de armas brancas...*

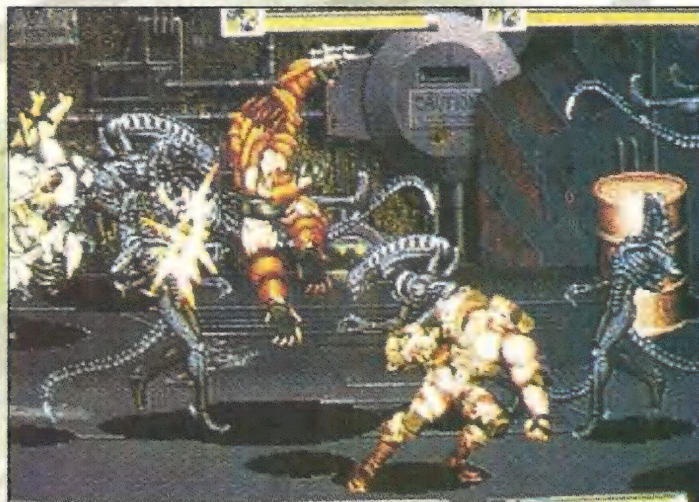
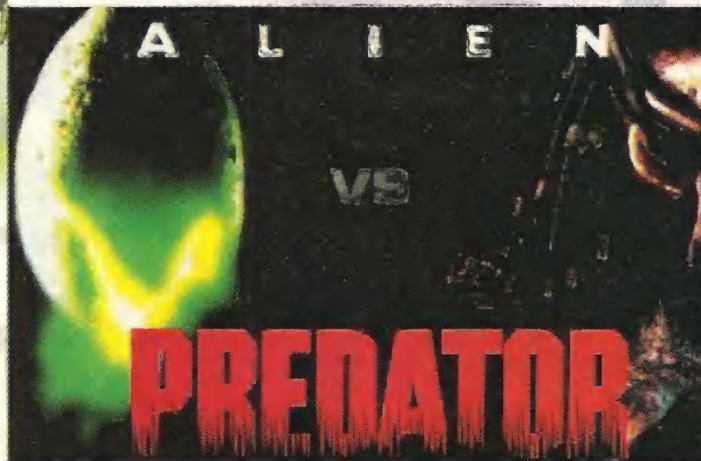


*...ou de fogo para arrasar os inimigos*



Por **Baby Betinho**

Dois dos maiores monstros da Twentieth Century Fox estão aterrissando no arcade. Já rolaram versões domésticas mas esse **Alien VS Predator** foi produzido pelas mãos de ouro da Capcom. O estilo é mais que manjado desde que a Capcom realizou **Final Fight**. São quatro personagens a disposição: Predador (caçador), Predador (guerreiro), Dutch (ciborgue) e Linn (samurai ciborgue). Cada um deles possui uma série de movimentos únicos. Como em **The Punisher** podem-se utilizar armas, só que agora em qualquer situação. Cada combatente possui uma habilidade específica com armas. Caso você esteja de posse de uma dessas armas torna-se possível aplicar uma sequência empregando-as. A história mostra-se bastante simples:



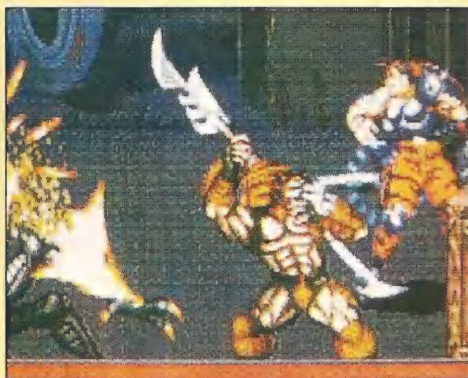
os gosmentos Aliens atacam uma cidade marítima. O exército reage enviando dois ciborgues para dar conta do sobrenatural acontecimento. Os predadores, assim que ficam sabendo da invasão embarcam na história, não com o propósito de salvar a Terra mas apenas para conseguir diversão pura, barata e sanguinária. O controle se baseia em um direcional e três botões: ataque, salto e tiro. Caso você pressione dois botões ao mesmo tempo é acionado um golpe devastador, que custa um pouco de sua energia. A Capcom ainda está desenvolvendo o jogo dos **X-Men** e lançou recentemente **Dungeon & Dragons**, uma adaptação

**Estilo Final Fight com monstros da 20th Century Fox: prato cheio**



# LUTADORES DE OUTRO MUNDO

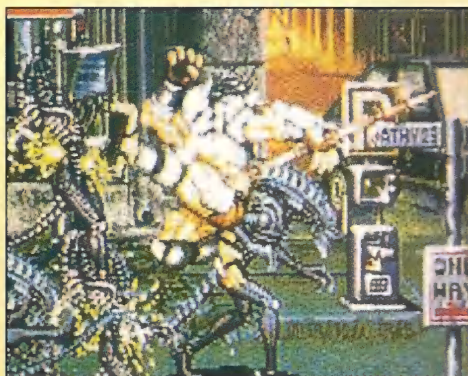
## HUNTER



É um alienígena que veio à Terra em busca de carne nova para caçar, esporte que é o seu maior prazer. Suas presas prediletas são expostas como troféus. Quando se vê em apuros, prefere o suicídio a se deixar matar.

Rising Upper: ↓ ↑ + B  
Surprising Roll: ↓ + C durante o salto  
Gravity Crash: agarre, salte e aperte B

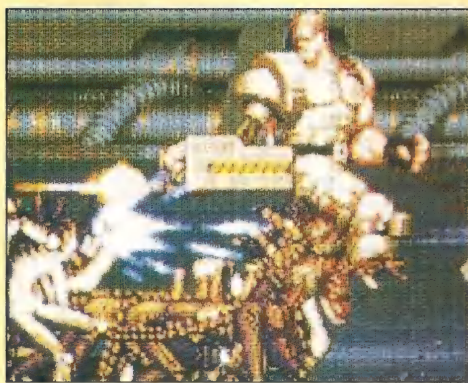
## WARRIOR



A razão de vida desse outro alienígena é lutar, lutar, lutar... Para ele, os seres vivos da Terra não passam de mera caça. Da mesma maneira que os humanos caçam animais, ele se diverte caçando homens e outros seres vivos.

Double Kick: ↓ ↑ + B  
Surprise Attack: ↓ + C durante o salto  
Gravity Crash: agarre, salte e aperte B

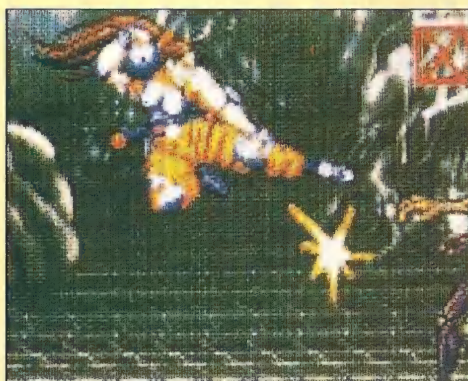
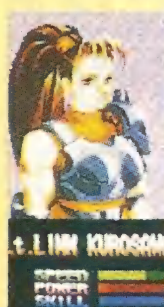
## SCHAEFER



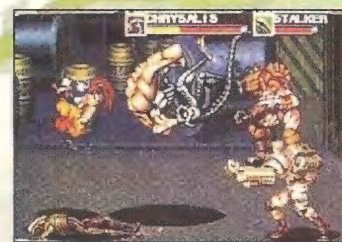
Ciborgue criado com o objetivo de enfrentar os alienígenas. Fazia parte do grupo de elite de caçadores de aliens, mas perdeu o braço em serviço. Agora em lugar do braço ele empunha uma arma.

Vertical Smash: ↓ ↑ + B  
Hammer Knuckle: B durante o dash (botão C)  
Earthquake Bomb:

## KUROSAWA



Líder ciborgue do 13º Batalhão de Caça aos Alienígenas. Mestre de artes marciais orientais. Controla a energia espiritual e a reverte em ataques.  
Tiger Kick: ↓ ↑ + B  
Double Hand Wave: (c) B e solte-o



Você conta com golpes como arremesso aéreo

do famoso Table RPG, tudo para arcade. Essas novidades devem pintar muito em breve no Brasil. Mas por enquanto elas não chegam, você pode ir se divertindo com esse jogo que consegue reunir uma jogabilidade a la **Final Fight** com personagens originais. Quem esperar as novidades jogando **Alien VS. Predator** nem vai sentir o tempo passar.

**ALIEN VS. PREDATOR**  
ARCADE

**4.5**

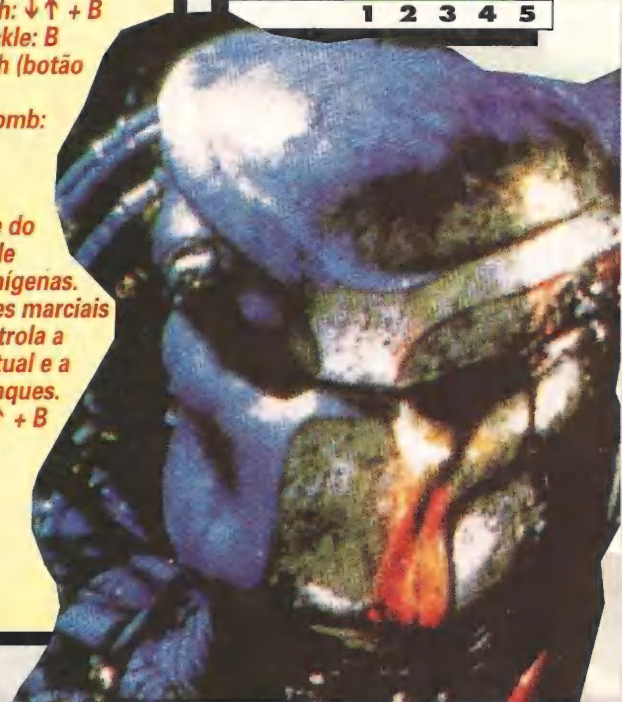
CAPCOM

N/D - N/D

3 Jogadores

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5





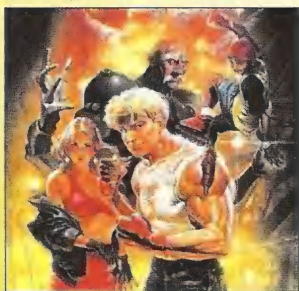
# SUPER GP DICAS

**Os melhores segredos,  
passwords, estratégias, manhas  
e macetes do universo**

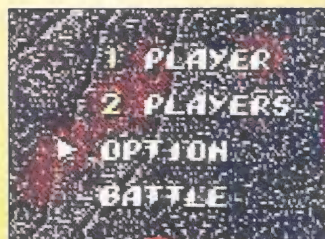
MEGA

## STREET OF RAGE III

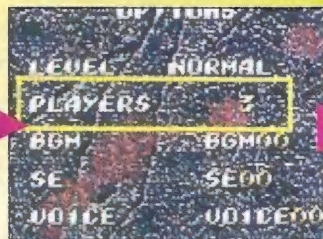
### 9 VIDAS NA MOLEZA



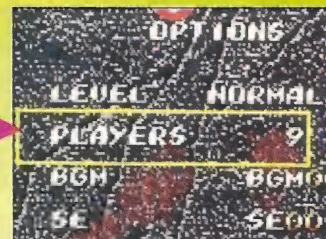
Antes de qualquer coisa, entre no option e coloque o cursor em players. Depois disso, enquanto pressiona A + B + C + cima do controle 2 e mude o número de vidas usando o controle 1. Coloque 9 vidas e mande bala!



A primeira coisa a fazer é entrar em options



Normalmente, só é possível colocar até 3 vidas, mas...



...com esta dica se pode elevar até 9 vidas

Entre no options e deixe o cursor em players. Vá aumentando com o controle 1 enquanto segura cima + botões A, B e C do controle 2



Nunca foi tão fácil começar com 9 vidas. Use-a em conjunto com a dica acima.

SNES

## SUPER RANMA 1/2

### CONTROLE O HERB



Entre nas opções Story ou VS Mode com os botões L e R pressionados. Assim você usa o Herb nessas 2 opções.

SNES

## SUPER BOMBERMAN 2

### SUPER GP PASSWORDS

Utilize as seguintes passwords para começar com muitos itens: 6 bomb power e bomb set, velocidade 2 e um controle remoto.

Fase 1-1: 1111  
Fase 2-1: 5462  
Fase 3-1: 6763  
Fase 4-1: 8784  
Fase 5-1: 6925

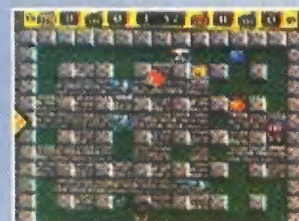
### NOVOS BATTLE STAGES



Conecte na porta 1 o Super Joy Card da Hudson. Turbine o botão X na vel. 2 e mantenha-o pressionado por 6 segundos.

### PULO EM TODOS OS BATTLE STAGES

Na tela-título, pressione Start no controle 5. Assim você poderá saltar os obstáculos com o botão Y em qualquer uma das fases

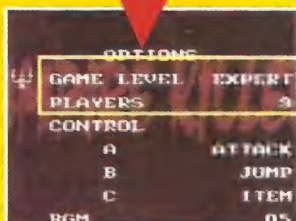
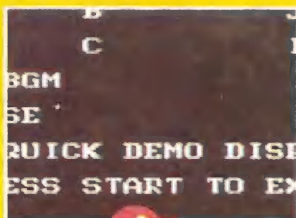




MEGA

## VAMPIRE KILLER

### 9 VIDAS E NÍVEL EXPERT



Na tela de option, coloque o BGM em 05 e o SE em 073. Agora, na tela título (quando aparece 1P Start, Password), digite ↑↑↓↓↵↵↵↵ B A e Start. Entre no option e coloque 9 vidas e, se quiser, entre no nível Expert, só para feras!

MEGA

## TOE JAM & EARL: PANIC ON FUNKTRON

### SUPER PASSWORD



Entre com a password toEjAM + EARl para aparecerem os criadores do jogo.

MEGA

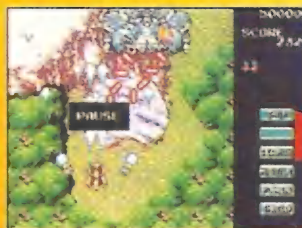
## V.V - GRIND STORMER

### BOMBAS EM V-V

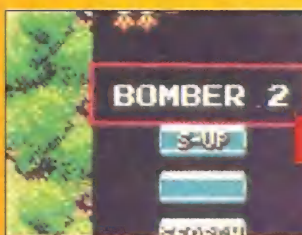
A qualquer momento do jogo, ponha em prática um truque esperto para que você não fique sem bombas é pausar o jogo e digitar a senha

↵↵↵↵↑↑↓↓ B e A.

Utilize a bomba com o botão de power up. Toda vez que for completada uma volta no medidor de power up ganhará uma bomba. E toda vez que inserir o comando vai ativar ou desativar a bomba.

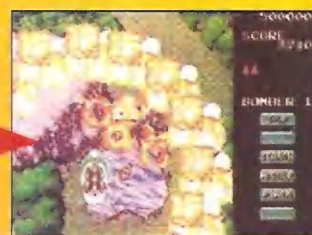


A qualquer momento do jogo, pause



Você poderá usar bombas na versão V-V

Pause o jogo e digite  
↵↵↵↵↑↑↓↓ B e A

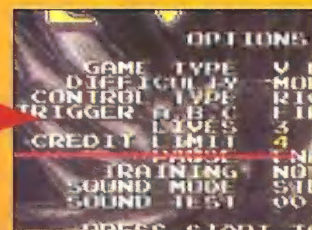


Excelente para inimigos chatos e mestres fortes

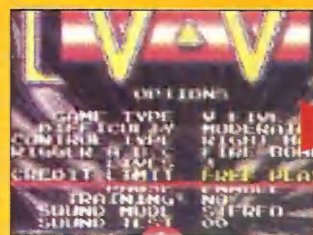
### FREE PLAY - CONTINUES A VONTADE

Resete mais de 100 vezes o jogo. Na tela de option coloque Credit Limit em Free Play. Agora é detonar com os continues infinitos.

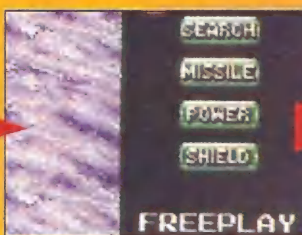
Truque cansativo. Resete mais de 100 vezes



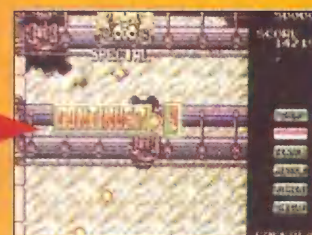
Vá abaixando os créditos até...



...encontrar o free play



Agora os continues serão infinitos



Morreu? Não tem problema

### SHIELD AO MORRER

Resete mais de 200 vezes o jogo. Durante o jogo, ao morrer, você voltará com um shield (em V V) ou com 4 bombas (em Grind Stormer).

Agora resete mais de 200 vezes. Não é possível usar em conjunto com o Free Play



Em Grind Stormer esta dica permite voltar com 4 bombas quando você morre



Inserindo essa dica, toda vez que sua nave explodir, ela voltará com um shield



# JOGUE SEUS ADVERSÁRIOS PARA ESCANTEIO!

Com SGP ESPECIAL FUTEBOL você vai dar de goleada nessa Copa do Mundo! São mais de 30 jogos para TODOS OS SISTEMAS, incluindo:

- Fifa Soccer para Mega Drive;
- Super Formation Soccer II para Snes;

**E ainda:**

- Estratégias para até 4 jogadores simultâneos.

Prove que, além de fera, você também é craque!

Drible seus adversários e garanta já seu SGP ESPECIAL FUTEBOL!

**NAS BANCAS!**



NOVA  
CULTURAL

## SUPER GAMEPOWER

EDIÇÃO  
ESPECIAL

PREÇO-TABELA COM O VENDEDOR

SEGA NINTENDO



31 JOGOS ELETRÔNICOS DE

## FUTEBOL

FIFA SOCCER : Táticas e : FORMATION  
um gol de : estratégias : SOCCER  
placa para

## SUPER GP DICAS

SNES

### NBA JAM

#### PASSWORD



Faça como o líder do ranking do NBA Jam. Entre com as iniciais MJN, e use todos os números 1 da tela de password.

SNES

### LAWNMOWER MAN

#### VIDAS INFINITAS



Comece o jogo pausando-o logo em seguida. Pressione B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A e B. Despausa e pause novamente. Em seguida, aperte o botão R, A, Select, Y e Start. Ganhe vidas infinitas!

SEGA CD

### GROUND ZERO

#### CENA SECRETA



Perca o jogo propositalmente. Quando surgirem os créditos, dê: C, B e A simultâneos, depois Start.

MEGA

### ROAR OF THE BEAST

#### PULE DE NÍVEL

Use essa sequência na segunda tela título: ↑↓, A, B, A, ↓←, A, ↓ B, ↑, B, B e A

SNES

### TOTAL CARNAGE

#### VOZES SECRETAS



Para ouvir vozes secretas do original arcade de **Total Carnage**, conquiste a 5ª posição no ranking. Aí, entre com o nome YAWDIM e mova o direcional à direita. A tela secreta aparece. Use Y, B, X, ou A.



**SNES**

## FIFA INTER. SOCCER

### FESTIVAL DE DICAS

#### GAME OPTIONS

Invisible Walls:	On
Crazy Ball:	On
Dream Team:	On Both Teams
Super Kicks:	On Both Teams
Super Goalie:	On Both Teams
Super Offence:	On Both Teams
Super Defence:	On Both Teams

↕/↕ - change current option  
↕/↕ - change value of current option

#### SUPER KICK

Para dar um chute poderoso use: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.

#### CRAZY BALL

Para a bola ficar muito doida, desgovernada: X, A, B, Y, Y, B, A, X.

#### SUPER DEFENSE

Com esta sequência você vai se sentir o próprio Ricardo Rocha: L, L, L, L, L, R, L.

#### SUPER OFFENSE

Uma ataque fulminante

como o de Romário: R, R, R, R, R, L, R.

#### SUPER GOALIE

Para defender até mosca: A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.

#### CURVE BALL

Um efeito inacreditável: B, A, R, B, Y, L.

#### INVISIBLE WALL

Para a bola não sair de campo: Y, Y, Y, X, A, A, A, B.

#### DREAM TEAM

Um time composto só por supercraques: A, A, B, B, Y, Y, X, X, A.

**MEGA**

## AERO

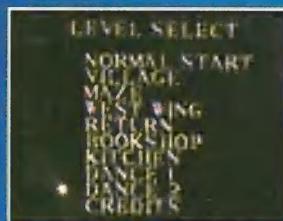
### TELA ENGAÇÃO

Esta tela de mentira dará a Aero vidas infinitas. Na tela de Start/Options, pressione: C, A, →←, C, A, →←. Vá à primeira fase e, quando Aero aparecer, pause o jogo e use a sequência: ↑, C, ↓, B, ←, A, →, B. Pressione e segure os botões A e C até a tela falsa aparecer.


**MEGA**

## BELLE'S QUEST

### SELECIONE ESTÁGIOS



Está encontrando dificuldade para mudar de estágio? Então utilize esse truque e comece a partir do ponto que você quiser. Espere a segunda tela título (com a Bela). Agora entre o com o seguinte código: B, ↑, B, B, A, ↑→, A, B, A, ↓←, A, ↓.

**3DO**

## OUT OF THIS WORLD

### PASSWORDS

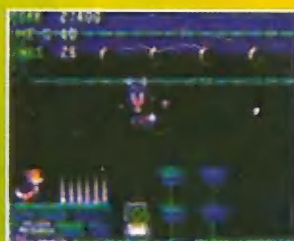


- 1: HTDC
- 2: CLLD
- 3: LBKG
- 4: XDDJ
- 5: FXLC
- 6: KLFB
- 7: TBHK
- 8: HBHK
- 9: BRTD
- 10: TFBB
- 11: TXHF
- 12: CKJL
- 13: LFCK

**MEGA**

## SONIC 3

### SUPER SELEÇÃO DE FASE



Leve Sonic a qualquer fase com esta seleção. Na tela título, antes de a voz dizer "Sega" e Sonic aparecer, aperte: ↑↑↓↓↑↑↑↑. O ruído indicará se o truque

entrou. Na hora em que a tela título aparecer, acenda "Competition" e aperte ↓. Vá para Sound Test e entre na tela Sound Test/Stage Select.

**G. BOY**

## KIRBY'S PINBALL

### BONUS ROUND

Vá para o bonus game em Kirby's Pinball Land usando este truque fácil. Na tela título, pressione simultaneamente ←, B e Select. Quando mudar para a tela High Score, um gato branco vai aparecer. Ai, volte à tela título e comece um novo jogo. Quando escolher um estágio para jogar, você irá para o bonus game.



# SUPER GP DICAS

SNES

## SUPER METROID

### ENERGIA



Deixe sua energia focar em menos de 30 (zero de reserva), mais de 30 misseis, mais de 10 super misseis e mais de 11 power bomb. Agora coloque a power bomb e segure baixo + L + R + X.

MEGA

## D. BALL Z

### TURBO MODE



No logo da Sega mantenha pressionado A e B até aparecer a tela título. Se a tela ficar meio avermelhada é sinal de que a dica entrou. Agora comece o jogo e notará que a velocidade aumentou em 20%.

MEGA

## ZOOMBIES

### PASSWORDS

5ª Fase - QYZT	29ª Fase - ZNKL
9ª Fase - SBRZ	33ª Fase - NDHD
13ª Fase - RCFL	37ª Fase - ZKVV
17ª Fase - PMLJ	41ª Fase - ZZPJ
21ª Fase - CQBP	45ª Fase - PNYK
25ª Fase - ZLND	Level Extra - QSDZ
Bônus 25ª - RLNW	

MEGA

## ALADDIN

### CHEAT MODE

No Options digite: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Seleção de fase, Cheat Mode (invulnerável), Map (anda pela fase, Freezeability (muda os caminhos com o jogo pausado) e de quebra veja a careta do Daniel Perry, o programador de Aladdin.

OBS: Esta dica foi publicada com erro na SGP 1. Pedimos desculpas e passamos aqui a correta.



MEGA

## MICRO MACHINES

### CINCO DICAS

#### VEÍCULO VELOZ

Pause o jogo e use: ↑↓ A, B, ↔ e C.

#### LEVEL DIFÍCILÍSSIMO

Pause e digite: ↔↔↔↔↑↓, Start e ↓.

#### MAIS DIFÍCIL AINDA

Pause e: ↔↑↓↔↓↔↑↓.

#### TRAÇÃO E DIREÇÃO

#### EXTRA ESPECIAL

↑, B, ↓, C, ←, Start

#### CRASH POWER

Pause e aperte: C, ↑↔, A, B, A, C

MEGA

## GENERAL CHAOS

### SECRET MODE

Pause e aperte A e B no time Chaos e C no Havoc ao mesmo tempo. Fique com kits médicos.

### MAXIMUM MEDICS

No Chaos aperte A e C e no Havoc B com direcional ↓.

### BATTLE ADVANCE

No Chaos pressione A e C com direcional ↑ e no Havoc B.

### ESCALA DE GUERRA

No Chaos: A e C e ↓. No Havoc: B.

SNES

## KING OF THE DRAGONS

### 99 CONTINUES



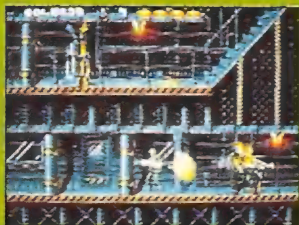
Comece o jogo com 1 jogador. Na última vida do último continue, morra. Quando se iniciar a contagem regressiva do continue, siga com o jogador 2. Quando este entrar na tela de seleção de personagens, continue no controle 1. Quando o jogador 1 entrar no jogo o segundo jogador deverá definir seu personagem. Pronto, 99 continues! Atenção: não pegue o item para continues, senão seus continues serão zerados novamente.



SEGA CD

## TERMINATOR

## OPTIONS SECRETOS



Na tela Start Game e Options, segure: B, C, B e B. Solte-os, dê Start e vá a um Options Secreto.

SEGA CD

## PRIZE FIGHTER

## TELA SECRETA

Na tela de Start/ Options, pressione: ↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓, Y. Você ouvirá um jingle. Volte à primeira fase. Quando Aero surgir, dê Start. Depois use: ↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L e R. Usando Start você pausa o jogo, e com Select pula de fase.

SNES

## MUSCLE BOMBER

## GOLPES SECRETOS

Cada lutador de Muscle Bomber tem pelo menos um golpe secreto. Para isso agarre o inimigo de frente e insira os comandos da tabela.

Salazof	→↓ + YB	Pile Driver
Colt	→↓ + YB	Power Slam
Budo	→↓ + YB	Face Crasher
Titan	→↓ + YB	Iron Claw Buster
Stinger	→↓ + YB	Monkey Flip
	→↑ + YB	Back Spin Kick
	↓↘→	Back Flip
Haggar	→↓ + YB	Pile Driver
Sheep	→↓ + YB	Power Bomb
Gomez	→↓ + YB	Face Driver
Kimala	→↓ + YB	Giant Press
Astro	→↓ + YB	Tiger Driver
	→↑ + YB	Hell Drop

MEGA

## MORTAL KOMBAT

Na tela Game Start e Options, aperte: ↓↑←← A →↓. Surge o Cheat Enabled, entre.

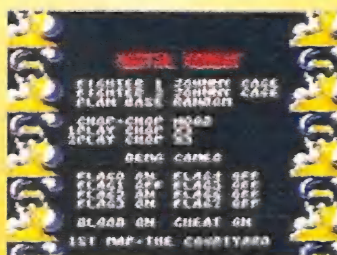
**Fighter 1/ Fighter 2** - escolha os jogadores para o demo

**Plan Base** - escolha a fase para o demo

**Chop-Chop** - escolha o material e treine o bônus.

**1 Play Chop - 2 Play Chop** - escolha a frequência com que você quer jogar o bônus stage.

**Demo** - selecione as opções e veja várias demos.



**FLAG 0** - coloque ON para 2 players no "Danger Mode".

**Flag 1** - para 1 player no "Danger Mode".

**Flag 2** - surpresas na lua do "The Pit" e ativa Reptile.



**Flag 3** - jogue com Fergus MacGovern, na fase "The Pit".

**Flag 4** - Reptile dará dicas.

**Flag 5** - Créditos infinitos

**Flag 6** - O CPU dá o Fatality.

**Flag 7** - Você joga no cenário

do Palace Gates e no terceiro Endurance Match você joga com o mesmo personagem da fase anterior. Pinta uma opção secreta "1st Map".

**Blood** - Ligue-o e o jogo ficará com muito sangue.

**Cheat** - OFF para desligar as flags e ON para ligá-las de uma só vez.

**1st Map** - uma silhueta voará no cenário "The Pit".

OBS: Com a flag 6 o Reptile solta Fatalities.

**OBS: A dica vale para CD.**

## GAME SHOPPING



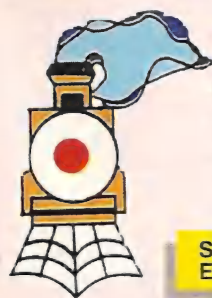
Quem joga sabe!  
Anúncio na SuperGP  
é tiro e queda. Se  
quiser multiplicar as  
vendas e ficar rico como eu,  
ligue para 851-3644 R. 263.

SÃO  
CAETANO  
DO SULSplash  
Video

LOCAÇÃO E VENDA

MASTER SYSTEM . SEGA CD  
. NINTENDO . MEGA DRIVE  
SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401 S. CAETANO  
SÃO PAULO TEL.: 744 4799



## BORIS &amp; TOYS ELECTR.

CONCERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System, Mega Drive, Game Gear, Super  
Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phantom System.  
Televisores Importados.

ORÇAMENTO GRATUITO

SHOPPING  
ELDORADO

Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009  
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial



Os games mais alucinantes, os  
últimos lançamentos, consoles e  
acessórios incríveis pra você  
detonar as mais loucas emoções

SegaCD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Mega, Super  
NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo.

Rua Juventus, 831 - São Paulo - SP  
Tel: (011) 591-0039



**MEGA**

O clássico jogo de corridas da Sega volta ao Mega na terceira versão. Adaptado do arcade, **Out Runners** tem o dobro de opções em caminhos que o antecessor. Só há o modo battle, ou seja, a tela é sempre dividida. São 8 carangas envenenadas que variam em velocidade e dirigibilidade, cada uma com dois finais diferentes. Isso tudo consumiu boa parte da memória, o que empobreceu os gráficos. Mas isso não prejudica a diversão. Aperte o cinto e pise fundo junto com a **SuperGP** nas retas e curvas de **Out Runners**.

# OutRunners

**DETONADO**



*O trajeto é definido momentos antes do "check point". Para isso basta posicionar-se no lado de sua preferência. Tem direito a escolha somente o corredor que estiver em 1º lugar na competição*



Troque a música com o botão A

**OUT RUNNERS**  
MEGA

**3.5**

SEGA

16 Mega - 31 Fases

2 Jogadores simultâneos

Corrida

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

## ROAD MONSTER

3 Marchas  
Vel. Máxima: 424 Km/h



## WILD CHASER

3 Marchas  
Vel. Máxima: 421 Km/h



## SPEED BUSTER

2 Marchas  
Vel. Máxima: 470 Km/h



## SMOOTH OPERATOR

2 Marchas  
Vel. Máxima: 428 Km/h



## BAD BOY

2 Marchas  
Vel. Máxima: 431 Km/h



## MAD POWER

6 Marchas  
Vel. Máxima: 470 Km/h



## EASY HANDLING

5 Marchas  
Vel. Máxima: 431 Km/h



## QUICK REACTOR

4 Marchas  
Vel. Máxima: 425 Km/h





## DICAS PARA O "SPECIAL MODE"

**E**sse modo é exclusivo do Mega Drive. São pequenos rachas entre você e o computador. Quem vencer a corrida fica com o carro do adversário. No início você pode optar entre qualquer um dos oito veículos. Comece disputando com os carros de baixa velocidade, deixando os mais difíceis por último. Dessa forma você terá mais chances de ganhar as últimas provas. Em caso de derrota você fica sem o



**Cuidado com Mad Power e Speed Buster. Apesar da alta velocidade, são difíceis de guiar. Comece com Easy ou Quick**

carro, mas não é necessário ganhar dele novamente. Guarde seus carros preferidos para o desafio final.



**Quick Reactor é uma boa pedida para Road Monster**



**Use o seu carro para segurar Smooth Operator nas retas**



**Smooth é o carro ideal para vencer as últimas provas**



**Surpresa, surge um corredor inesperado...**

## VIRTUA FORMULA

**A** Sega preparou uma pequena surpresa. Após terminar o modo Original, mantenha o console ligado. Deixe passar todos os créditos e

aguarde a apresentação. BINGO, o Virtua Formula está disponível para você no modo arcade. Terminar é coisa para grandes pilotos.



**A glória da vitória...**

**...e a diversão da derrota**



**Um ou dois jogadores podem usufruir da máquina**



**Não há barbeiro que consiga perder com esse carro**



**...vencer o Virtua Formula não é uma tarefa fácil. Por incrível que pareça, o melhor carro contra a fera é o Wild Chaser. Apesar de sua baixa velocidade, ele rende muito bem nas curvas**



**É isso aí, ninguém pode com você. Curta o final e não desligue o console, pois o jogo está apenas começando (ver box ao lado)**



**MEGA**

**OutRunners**

**DETONADO**



(3) Pista larga, mas com curvas fechadas à esquerda



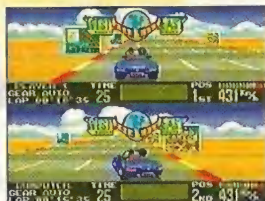
(6) Caminho livre. Hora de pisar fundo



(10) Falta de faixas e de sinalização



(13) Típico cenário do interior brasileiro



(1) A primeira etapa é fácil. Defina o seu trajeto



(4) Cuidado com os estreitamentos de pista



(7) Não se deixe confundir pelos letreiros



(11) Pista bem estreita e com muitos obstáculos



(14) Fácil, requer apenas mão firme no volante



(2) Bondinhos e curvas fechadas



(5) Atenção: ciclistas descuidados no caminho



(8) Nada de ficar admirando o cenário



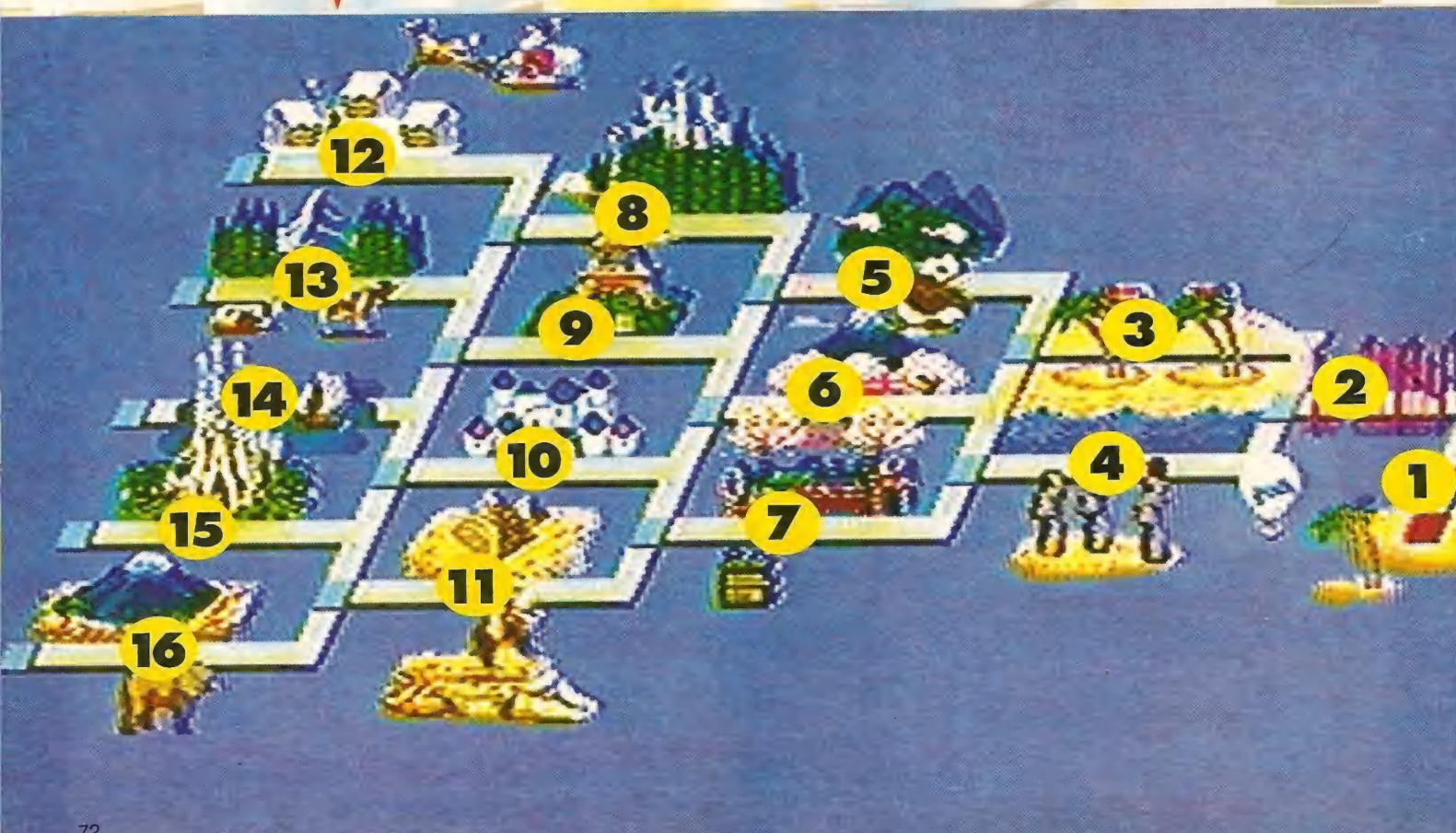
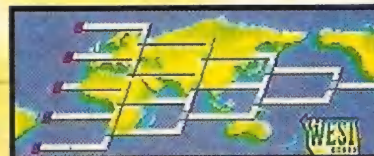
(12) Vê se não vai atropelar o Papai Noel



(15) Tráfego pesado de caminhões e carros

## CIRCUITO OESTE

(9) Devagar nas curvas mais fechadas







(16) Elefantes bloqueando o caminho



(19) Aqui a vida animal não oferece perigo



(23) Mais caminhões na pista. Tenha cautela



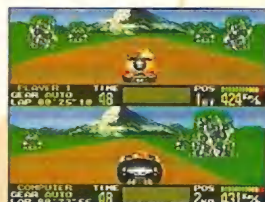
(26) Idem ao trecho 11 do circuito oeste



(29) Idem ao trecho 6 oeste



(17) Para complicar: cowboys e precipícios



(20) A estrada de terra não assusta ninguém



(24) Cuidado com as curvas fechadas



(27) Não se engane com a simplicidade do cenário



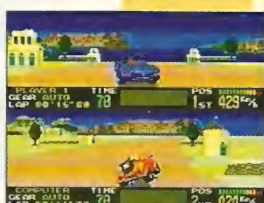
(30) Novo bairro chinês. Atenção aos bondes



(18) Não há tempo para apreciar as Cataratas



(21) Idem ao trecho 14 do circuito oeste



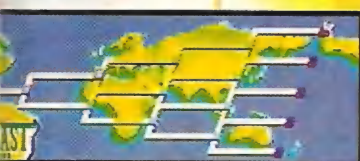
(25) Aqui, muitos acíves e declives



(28) Mais ciclistas que não têm amor à vida



(31) Trecho de alta velocidade



(22) Outro trecho de alta velocidade

## CIRCUITO LESTE





**SNES**

# Muscle Bomber

**DETONADO**

Apesar dos milhares de jogos de luta existentes, poucos títulos de luta livre foram lançados. A Capcom traz esse Muscle Bomber (Saturday Night Slam Masters nos States) e renova o estilo incorporando elementos e jogabilidade de Street Fighter. Cada um dos

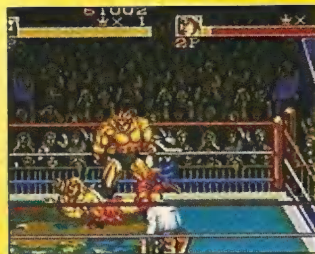


lutadores possui dois golpes especiais, que são acionados de maneira tradicional, ou quase. A melhor parte consiste na luta de duplas com quatro jogadores tirando um quebra-pau simultaneamente. Trata-se de um verdadeiro festival de pancadaria nos ringues e, às vezes, até mesmo fora dele, com direito a cadeiradas e outras baixarias desse gênero. No arcade, o show é com o Muscle Bomber Duo, uma versão voltada para lutas em dupla com novos golpes e coisas do tipo. A SuperGP traz para vocie estratégias de luta com Salazof e Lucky Colt para detonar definitivamente com qualquer tipo de oponente.

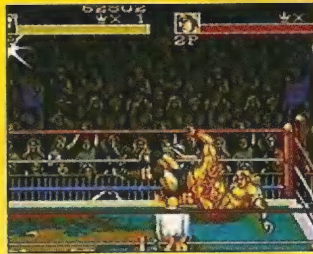
## COMANDOS GERAIS



Suba nos cantos e aperte o botão de ataque para maiores danos



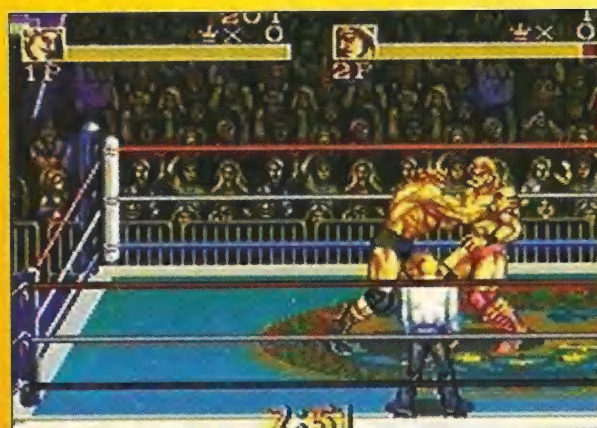
Mesmo se o inimigo estiver caído pode-se acertá-lo



Salte e ataque, assim você mergulha com o cotovelo



Acerte o inimigo (fora do ringue) com salto e ataque



Ao colocar frente + ataque (perto do oponente) você agarra o inimigo. A partir desse momento vários movimentos são possíveis



Lado + ataque: joga o inimigo para as cordas. Corra também e detone com um golpe devastador

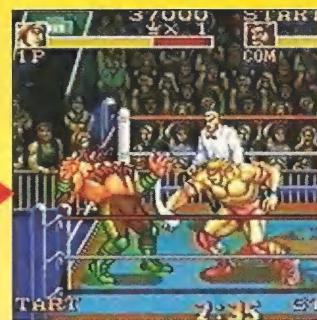
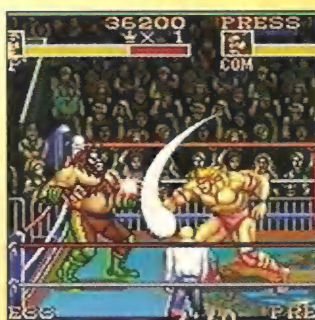


Já cima, baixo ou neutro + ataque gera arremessos diversos. Se agarrar por trás obtém-se mais variações

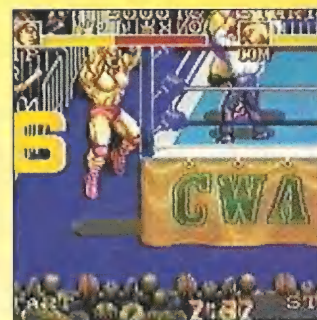
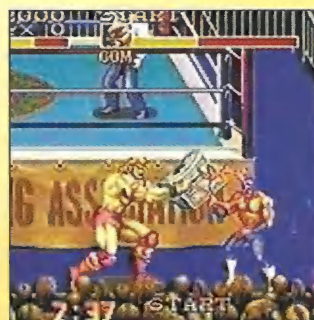
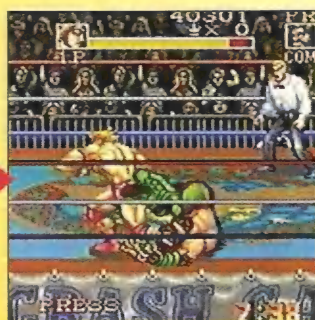
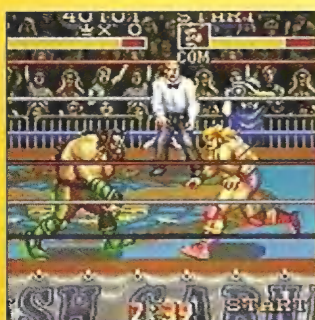


## TÁTICAS BOMBAS PARA EXPLODIR COM O ADVERSÁRIO

Aqui vão algumas táticas para vencer o computador ou até mesmo detonar seus rivais em carne e osso do joystick. Aproveite, bambino!



**Apelação VS CPU e VS man:** derrube o oponente perto das cordas. Jogue-o contra as cordas. Aperte rapidinho botão de ataque para o soco múltiplo. Vale para Salazov, Colt, Gomez e Sheep



**Tática VS CPU:** fora da linha do inimigo, corra para as cordas. Na volta detone com um ataque para acerte no final do golpe

**VS CPU:** arrase com o oponente com armas

**VS CPU:** daqui acerte o babaca dentro do ringue

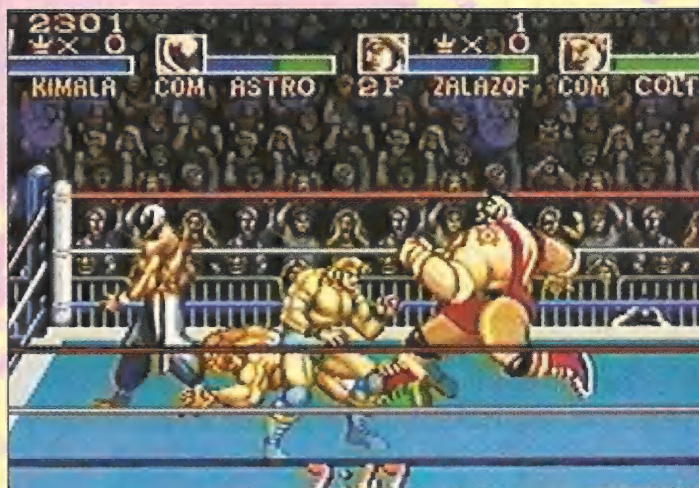
## GAME OVER



Para ver o final é necessário detonar duas vezes o jogo. Na primeira, se conquista o título e na segunda deve-se defender o cinturão de campeão conquistado. Mas há mais surpresas. O super-campeão do Muscle Bomber, Victor Ortega (veja na próxima página) pode desafiá-lo a qualquer momento

## BATTLE ROYAL COM O MULTITAP

A melhor parte de Muscle Bomber é disputar uma partida no modo Battle Royal. Até quatro lutadores podem entrar no ringue e promover um verdadeiro festival de pancadaria. Uma pena ainda não ter surgido uma dica para usar personagens iguais.



**MUSCLE  
BOMBER**  
SNES

**4.0**

CAPCOM

24 Mega - 10 Fases

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Até 4 pessoas podem entrar no ringue, divididas em 2 grupos



Kimala e Astro são exclusivos no modo Battle Royal, pelo menos por enquanto



# Muscle Bomber

DETONADO



## VICTOR ORTEGA: O SUPERCAMPEÃO AGUARDA POR UM ADVERSÁRIO

Victor Ortega foi o primeiro campeão da CWA (Capcom Wrestling Association). Apelidado de Master of Muscle Bomber, atualmente anda meio desaparecido. É tido como o cabeça da Associação. Os rumores falam que ele está por trás da promoção do atual torneio, o Crash Carnival. Dizem que sua ausência dos ringues se deve à inexistência de adversários à altura. Será que ele aparece para quem terminar no nível 8? Afinal ele está louco para enfrentar um verdadeiro campeão.



## ALEXEI SALAZOV



Esse compadre do Boris Yeltsin é um lutador bem ao estilo da velha escola soviética. Recebeu um treinamento sobre-humano. É jovem, frio e calculista.



**Sonic Fist:** aperte botão de ataque repetidamente

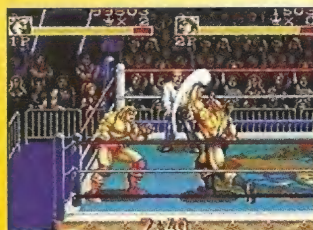


**Sunset Splash:** agarre e ↑↗+ ataque

## LUCKY COLT



Esse nativo da Flórida realizou o sonho americano. Seu estilo de luta livre é tão agressivo quanto um cavalo selvagem. Ganhou experiência em lutas de rua.



**Sonic Fist:** aperte botão de ataque repetidamente

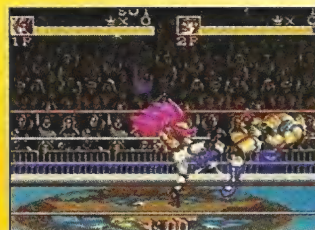


**Sunset Splash:** agarre e ↑↗+ ataque

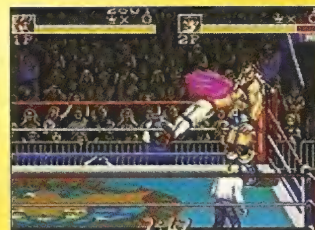
## MISTERIOUS BUDO



Esse lutador incorpora a seu estilo o karatê e o koppô. Criou um estilo único mesclar sua técnica ao estilo de luta americano. Hoje possui muitos fãs na CWA.



**Senpukyaku:** aperte ataque + salto

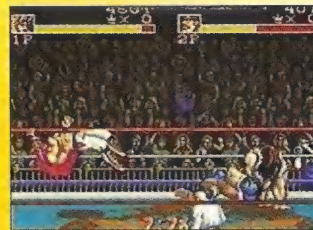


**Blood Saber:** agarre e dê 360° + ataque + salto

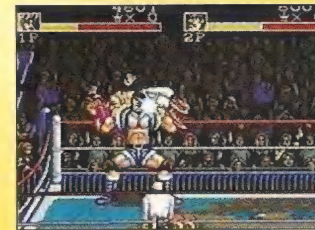
## TITAN THE GREAT



Ele compensa sua pequena experiência no ringue com seu tamanho de mais de 2 metros e força descomunal. Seu estilo é destruidor.



**Circle Wave:** ←↙↓↘→ + ataque



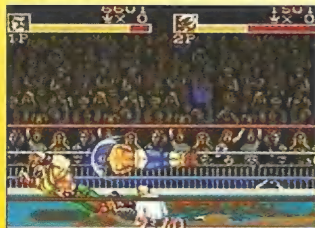
**Titan Breaker:** agarre e ↙↘↑ + ataque



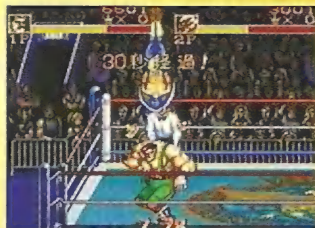


## EL STINGER

Apesar da pequena estatura para o gênero luta livre, tem grande agilidade. Seus massacres aéreos demonstram que tamanho não é documento.



**Screw Diving:** digite ↓↘→ + ataque

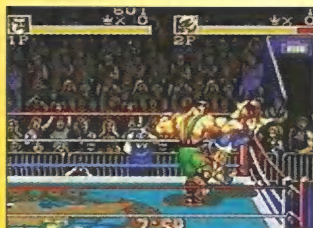


**Atomic Diver:** agarre e digite →↓↘ + ataque

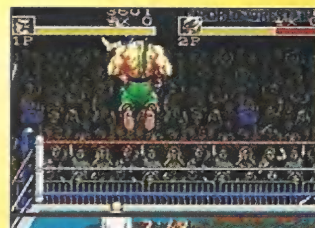


## MIKE "MACHO" HAGGAR

Ex street fighter e prefeito de Metro City. Apesar de pouco habilidoso possui grande resistência e seus golpes parecem não ter enfraquecido com a idade.



**Double Lariat:** pressione ataque + salto



**Screw Pile Driver:** agarre e dê 360° + ataque + salto

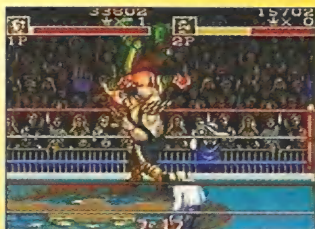


## SHEEP THE ROYAL

Confia plenamente na sua força e se dirige aos adversários com o corpo e a alma. Quando novato, não poupava lutadores já vencidos e recebeu o apelido de ovelha louca.



**Shotgun Stab:** aperte ataque repetidamente



**Tornado Slam:** agarre e pressione ↑→↑ + ataque



## "MISSING IQ" GOMEZ

Foi encontrado na República Dominicana entre macacos. Geralmente é um sujeito calmo, mas quando entra no ringue liberta seu lado selvagem.



**Jungle Panic:** rapidamente, aperte botão de ataque



**Hurricane Stomper:** agarre e ↓↑ + ataque

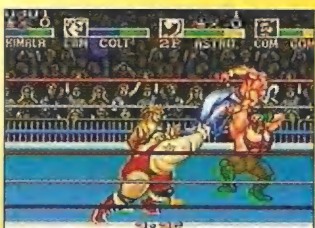


## KIMALA

Esse cara é sádico, sente enorme prazer em detonar completamente seus adversários. Especialista em armas, acabou atraindo fãs bastante particulares.



**Poison Breath:** ←↙↓↘→ + ataque

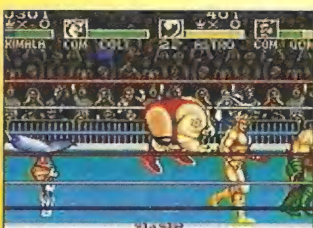


**Giant Swing:** agarre e digite ↑↔→ + ataque

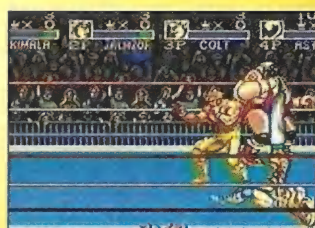


## ASTRO

É o mandachuva da BWA, a associação clandestina de luta livre. Sabe-se muito pouco sobre ele, mas uma coisa é certa: o sujeito é poderoso.



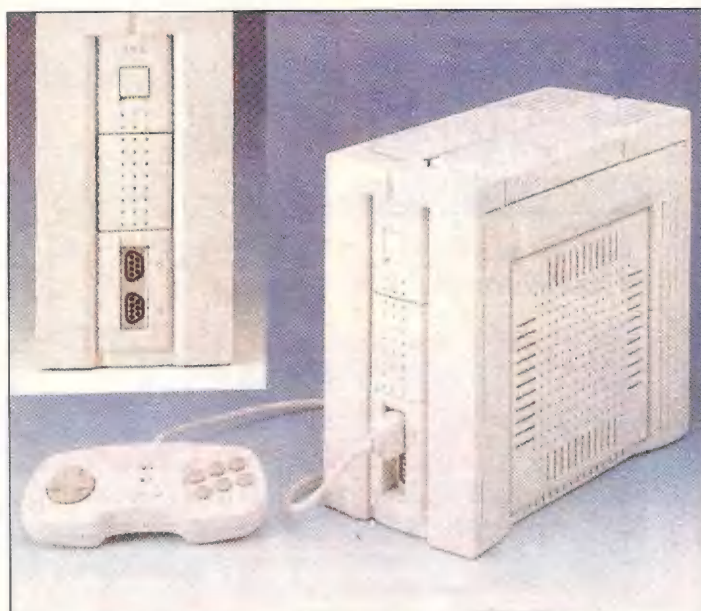
**Death Spiral:** ↓↑ + ataque + salto



**Pyramid Crash:** agarre e ↓↑ + ataque



## FX - NEC: COMPUTADOR OU VIDEOGAME?



O super console FX traz linhas que inspiram tecnologia. O ponto forte do aparelho são as animações digitais

**M**ais console novo na área. A NEC Home Electronics divulgou as fotos do seu novo aparelho. O design do FX faz lembrar alguns computadores, bem diferente dos consoles tradicionais. O CD-ROM está instalado na parte superior do aparelho. Na parte frontal, localizam-se o botão ON/OFF e as portas para joysticks. O joystick é tradicional, com seis botões. O FX ainda possui funções de multimídia, como a possibilidade de instalar Modems e receber/mandar informações por Fax. Publicamos também quatro jogos a serem lançados para o novo videogame. Todos utilizam o que o FX tem de melhor, a animação de digital de alta velocidade (30 frames por

segundo). Tudo isso é possível graças à capacidade do FX, que consegue descomprimir imagens em JPEG em 1/30 de segundos. A CPU do FX é composta por uma RISC (Reduced Instruction Set Computing) de 32 Bits de fabricação própria (V810), possui 16.777.216 cores e pode ser conectado a um PC (de fabricação e padrão NEC, não é aquele da IBM) e ao novo PC Engine Duo RX. Seu CD-Drive é capaz de rodar CDs normais (de áudio), CD-G, CD-EG e Photo CD. Com uma expansão pode até rodar CDVs. O preço ainda não foi definido mas supõe-se que vá ficar no nível do Saturn, uns US\$400 a US\$500. Comprar um FX, um Saturn ou ... Santa dúvida, Batman! É melhor começar a ir juntando grana.



**Battle Heat:** jogo de luta com telas em full animation



**FX Fighter:** traz imagens digitalizadas de polígonos



**Street Fight:** fighting game com telas digitalizadas



**Team Innocent:** adventure ficção científica com telas em 3D

## JOGOS PARA SATURN E MARS

**A** Sega informou dos seus lançamentos para o console Saturn e o booster (espécie de "envenenador do Mega) Super 32X (Mars). Entre os jogos de Saturn estão: **Blue Seed**, RPG. **Clockwork Knight**, jogo de ação com polígonos. **Greatest Nine**, baseball. **Gale Racer**, versão melhorada do **Rad**

**Mobile. The Pinball**, pinball realista. **Shinobi EX**, famoso jogo da Sega. **Sim City 2000**, popular jogo para computadores. **Mansion of Hidden Souls - The True Story** -, se o outro era bom, imagine esse. **Dydalos**, shooting em 3D. **Chinese**



**Clockwork Knight:** nome oficial

**Detective**, adventure original. **Daytona USA**, formidável jogo de stock car. **Virtua Fighter**, veja em pré-estréia. **Pantzer Dragoon**, shooting com dragões. **Victory Goal**, futebol com polígonos. **Pebble Beach**, famoso jogo de golfe.



Agora é **Pantzer Dragoon**

**RAMPO**, adventure.

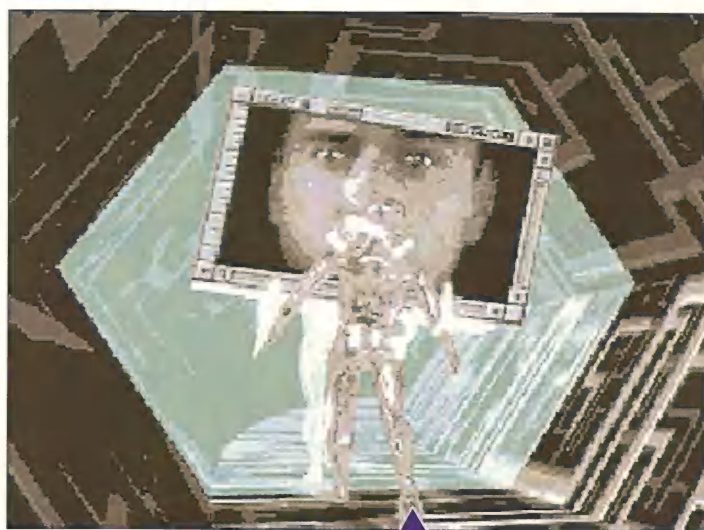
## LANÇAMENTOS PARA MARS:

**Star Wars**, direto do arcade. **The Ultimate Fighting**, jogo de luta com lutadores enormes. **Super After Burner**, dispensa apresentações. **Super Motocross**, corrida radical. **Virtua Racing Deluxe**, versão melhorada da versão Mega. **Bullet Fighters**, muitos tiros com polígonos. **Metal Head**, ação com robôs em gráficos poligonais. Ufa!

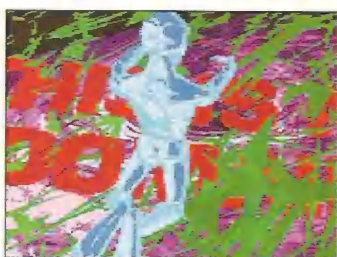


# LAWNMOWER MAN

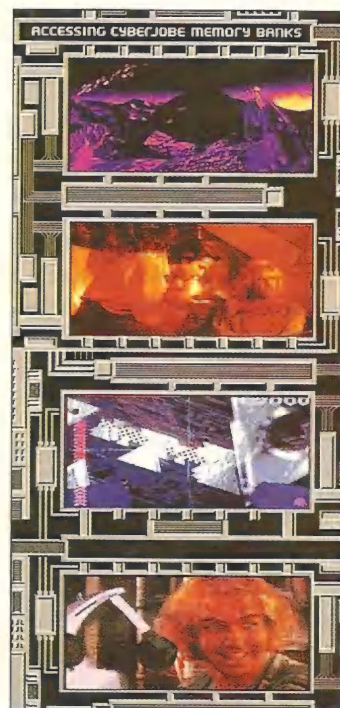
**E**ste jogo constitui uma espécie de continuação do filme Passageiro do Futuro. No final do filme, o vilão Cyberjobe consegue escapar através da rede mundial de computadores. Sedento de vingança, ele prepara uma terrível desforra contra Dr. Angelo. Lançando mão de novos poderes, ele rapta Carla e Peter e os leva para o reino da realidade virtual. Você assume o papel de Dr. Angelo e deve colocar um ponto final nessa ameaça à humanidade. Para derrotá-lo, no entanto, você será obrigado a ingressar no reino dominado por Jobe, o universo da realidade virtual, repleto de armadilhas. Ao todo são 12 fases, recheadas com uma trilha sonora que deixou o Lord babando como um cachorro louco. Além disso, há 22 minutos de animação que foram retirados do próprio filme. Na maior parte do jogo, a ação consiste em obedecer aos comandos do narrador. Em determinadas fases será preciso colocar o velho cérebro para funcionar e resolver alguns quebra-cabeças. Uma excelente pedida para todos aqueles que estão à procura de diversão rápida e sem complicação.



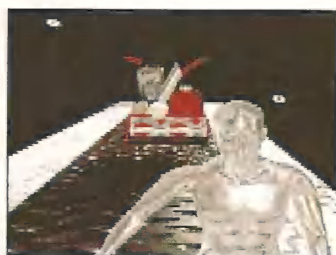
*Cyberjobe preparou muitas armadilhas para você. São 10 diferentes estilos de jogo, que requerem raciocínio e habilidade*



*Cyberjobe trouxe para o mundo da realidade virtual, vários conhecidos seus*



*No final de cada fase, Dr Angelo recupera um pouco de sua memória. Ao todo são 22 minutos de animação tirados do próprio filme*



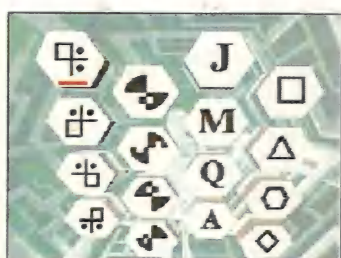
*Corra pela plataforma, evitando os inúmeros obstáculos. Use "cima" para saltar "baixo" para escorregar. O segredo está na precisão*



*Voe observando as indicações no topo da tela. DICA: atenção, baixo faz você subir, cima descer.*



*Algumas portas estão "seladas". Para abri-las você deve resolver a charada apresentada. São três tentativas para cada porta*



## FICHA TÉCNICA

- **MINIMO:** 386, 2 Mega RAM, 150 K CD-ROM, SoundBlaster
- **IDEAL:** 486, 4 Mega RAM, 300k CD-ROM, 20 Mega no Hard Disk

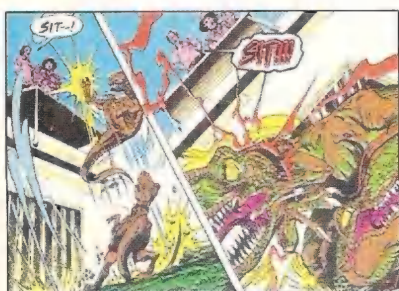
- **PRÓ:** Som de primeira qualidade
- **CONTRA:** Ação limitada



## MANIA DE DINOSSAURO



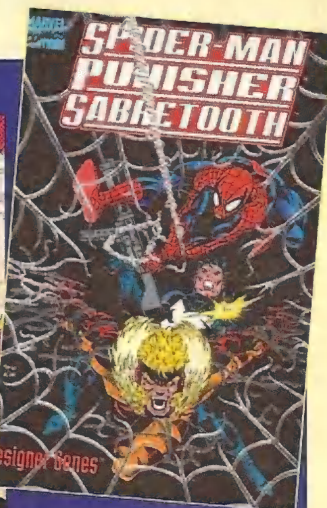
A editora canadense Topps Comics, a mesma de Mars Attacks, Satan's Six e Star Wars comprou os direitos da obra de Michael Crichton e está lançando em grande estilo o número 1 de Jurassic Park em quadrinhos. Inspirado no filme campeão de bilheteria de Steven Spielberg, a HQ Jurassic Park dá continuidade à aventura com traços no estilo de Bob Kane. Com uma aceitação assombrosa nos EUA, o gibi promete seguir o mesmo sucesso do cinema.



Dinos invadem quadrinhos

## OS HERÓIS MARVEL VÊM PARA AS FÉRIAS

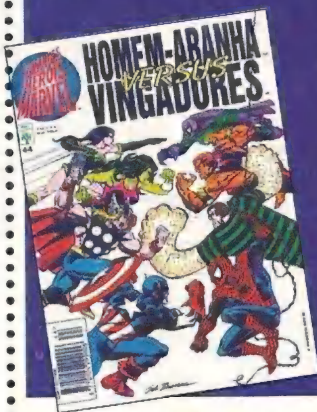
A Abril Jovem continua investindo nos quadrinhos e está preparando um pacote de lançamentos para as férias dos leitores vidrados no Universo Marvel. O número 44 da série Grande Heróis Marvel (que chega às bancas trimestralmente) promove um verdadeiro quebra-quebra entre heróis no conflito Homem-Aranha Versus Vingadores. Outra que vem arrasando é Spiderman Punisher e Sabretooth, que sairá



O Homem-Aranha é o protagonista desse super-lançamento. Esta é a capa do original inglês que a Abril Jovem trará ao Brasil

em formato grande, capa-dura e papel couchê, obrigatória para colecionadores. Para completar a sessão, chegará Noites de Gotham, que rompe o clichê habitual das

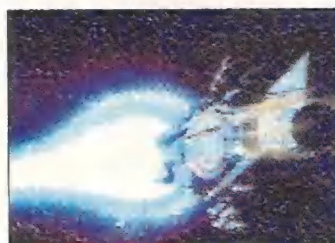
histórias de heróis narrando o cotidiano dos habitantes na violenta Gotham City. O Cavaleiro das Trevas também está presente, como não poderia deixar de ser.



Os grandes heróis Marvel chegam às bancas a cada três meses

## PATRULHA ESTELAR VOLTA A ATACAR

O Japão adotou mesmo a onda do revival. Séries antigas estão ganhando visual novo. É o caso de Patrulha Estelar, que foi exibido há anos na TV, inclusive a brasileira. O autor da obra original, Reiji Matsumoto, foi um dos pioneiros quando o assunto eram naves espaciais. Afinal de contas, o artista tem



Armas de ondas tipo shutter



O design ficou mais moderno

experiência em guerras (foi piloto de caças Zero na Força Aérea Japonesa) e transmite isso muito bem no desenho. Agora os novos mechanic designers (criadores de máquinas), character designers (criador

de personagens) e animadores. A história de Yamato - Next Generation - se passa a 300 anos após o último episódio. Nada mal para comemorar 20 anos de sucesso!





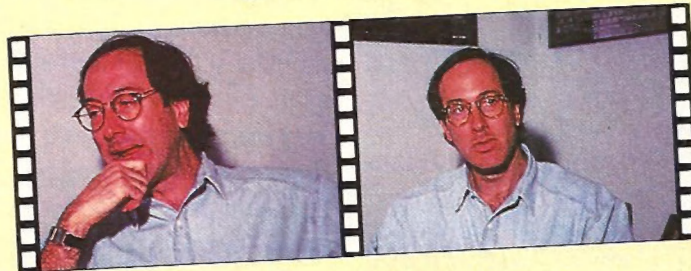
**U**m dos mais conceituados roteiristas de Hollywood fará sua estréia como diretor. Seu nome é Steven E. de Souza e tem em seu currículo o roteiro de filmes como Duro de Matar, Duro de Matar 2, Comando para Matar, O Sobrevivente, Um Tira Da Pesada 3. Seu novo projeto, na direção: Street Fighter Movie. A entrevista feita por **Gamepro**:

**Gamepro:** Como você vê o lançamento de **Street Fighter** em cinema, onde outros filmes baseados em videogame falharam?

**Souza:** Em **Super Mario**, os diretores quiseram fazer uma transcrição literal do jogo para o filme. No jogo, Mario sai pulando nas cabeças de seus inimigos, então eles pensaram: como



**"Haverá surpresa quando Sagat tirar a camiseta"**



**"O filme será mais violento que Indiana Jones"**



**"Alugamos todo o exército da Tailândia para as cenas de batalha"**

passar isso para o filme? Com botas especiais? Não, nós queríamos mais do que isso. Por isso procurei reestruturar o roteiro numa linha mais "filmável".

**GP:** **Street Fighter** é caro para um filme de luta?

**Souza:** **SF** mistura *Star Wars*, de James Bond..., não é Kung Fu ou Caratê. Eu já assisti uns 250 mil filmes como esses. Não queria um filme assim. O orçamento é de US\$ 34.4 milhões.

**GP:** Conte um pouco sobre a história.

**Souza:** A ação se passa em Shadowloo onde há uma guerra civil como a da

Bósnia. M. Bison é um magnata do país e tenta controlá-lo, por meio da Shadowloo Tong, a máfia local. Após uma promoção, o coronel Guile é escalado pelas Nações Unidas para acabar com a influência de Bison. Cammy e T. Hawk fazem parte da ajuda militar. Chun Li é repórter e Honda o seu câmera. Sagat é um sofisticado gangster. Vega é o guarda-costas de Sagat. Todos os 16 personagens vão ter alguma participação.

**GP:** E as locações?

**Souza:** Estamos filmando em locações no Norte da Austrália e em Bangkok, Tailândia.

**GP:** As cenas devem estar recheadas de ação...

**Souza:** Estamos fazendo grandes cenas de batalha - só para se ter uma idéia, alugamos todo o exército da Tailândia. No fim do filme haverá a batalha no templo escondido de Bison, nas selvas da Tailândia. Vai ser tudo muito explosivo.

**GP:** Existe alguma transcrição direta do jogo para o filme?

**Souza:** Muitas. Haverá surpresa geral quando Sagat tirar a camiseta.

**GP:** E quanto aos atores, alguma estrela?

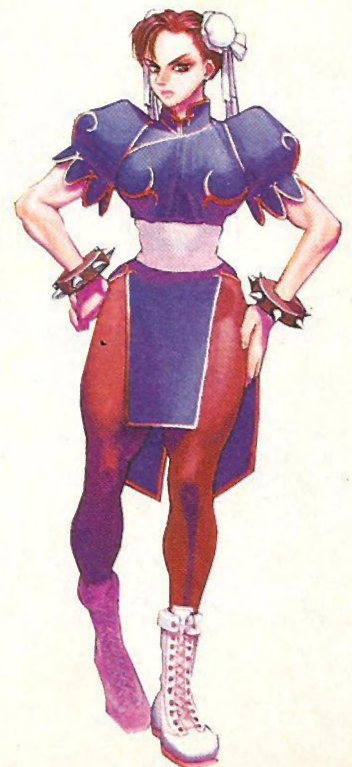
**Souza:** Tudo indica que Van Damme e outros farão parte de uma futura versão.

**GP:** E no que diz respeito à violência?

**Souza:** Digamos que é mais violento que Indiana Jones, mas nada acontecerá gratuitamente

**GP:** Quer dizer que não teremos Fatalidades?

**Souza:** Eu não disse isso.

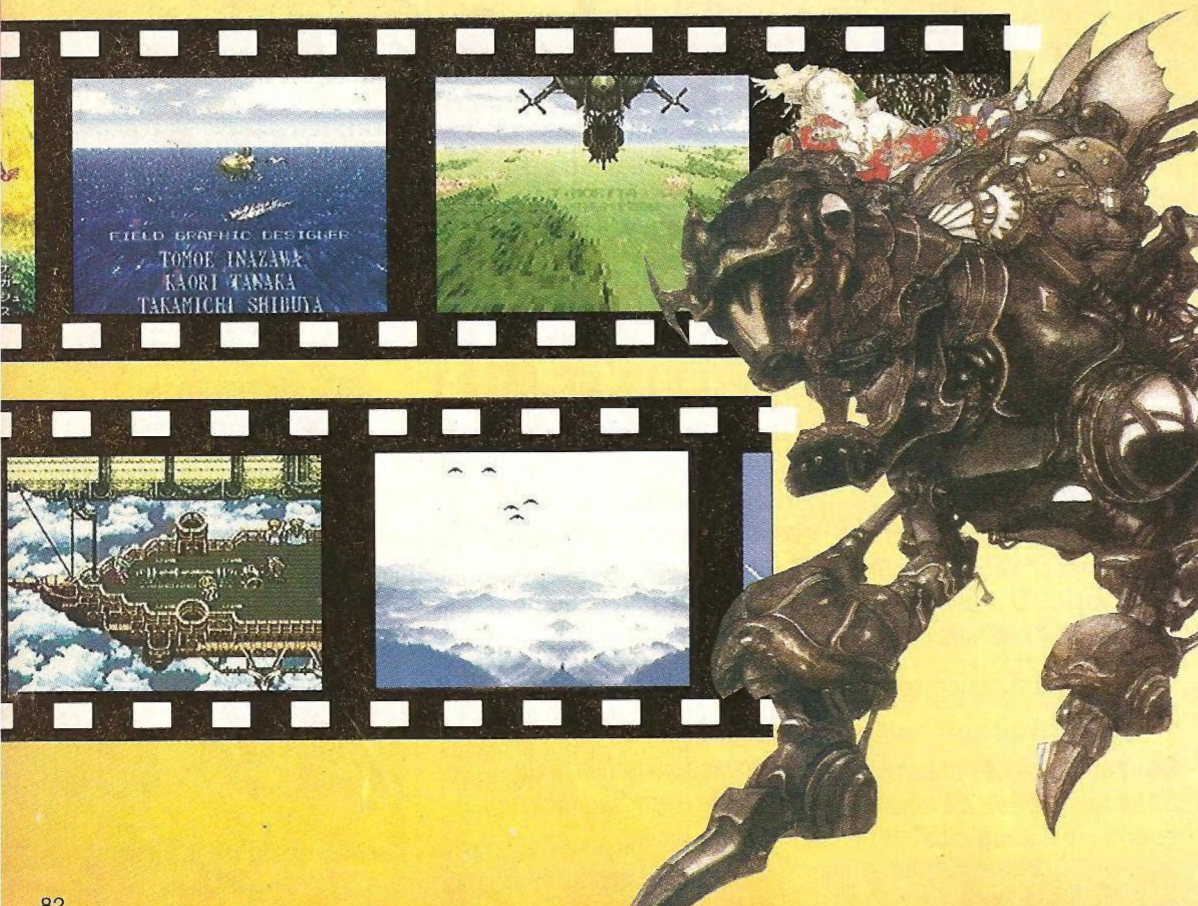




# FINAL STAGE



**F**inal Fantasy VI é um dos mais sérios candidatos ao título de jogo do ano. Os gráficos e sons são simplesmente sensacionais. E o final de um jogo desse naipe não poderia ser de outra maneira: um dos melhores "the end" jamais vistos em toda a história do SNes. Um capricho só, do começo até o fim. E o melhor é que essa maravilha está para chegar até o fim do ano nos States (onde terá o nome de **Final Fantasy III**). Assim seja!



**NOVA CULTURAL**

**Fundador**

VICTOR CIVITA (1907-1990)

## Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda

**SUPER GAME POWER**

ANO 1 - Nº 4 - JULHO DE 1994

## REDAÇÃO

**Diretora Editorial:** Iara Rodrigues

**Editor:** Matthew Shirts

**Editor Assistente:** Marcelo Morales

**Chefe de Arte:** Marco A. Sismotto

**Assessor Editorial:** Fabio Pedersen

**Supervisor de Produção:** Walmir

**Dionizio**

**Editoração Eletrônica:** Verônica

Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris,

Maria Cristina Braga, Agnaldo Di

Palma

**Assistente de Produção:** Jaime de

Lima

**Consultores (textos):** Marcelo

Camera

**Consultores (jogos):** Akira Suzuki,

Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis

A. Cingano (mapas), Cássio Blois

Oliveira, Spencer Stachi

## MARKETING

**Gerente:** José Renato D. Aguiar

**Gerente de Produto:** Henri Zetune

**Assistente de Marketing:** Roberto

Carnicelli

**Propaganda e Promoção:** Ione

Fabiano, Hiroko Sasaki, Ana Paula

P. Serra, Edgar Morelli

## PUBLICIDADE

**Gerente:** Lucia M. Roscio

**Coordenadora:** Ane Shirley M.

Ramos

**Contato:** Fabiana F. do Amaral Kerr

**Marketing Publicitário:** José

Renato D. Aguiar

**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

**SUPERGAMEPOWER** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atroados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436



# SAI DESSA DE GAME OVER!

Não é você que é prego! É o  
seu console que já era!

Por isso, garanta logo seu  
**MICRO GENIUS.**

O videogame de última geração  
que tem um preço que não  
deixa seu pai com cara de  
quem saiu da jogada.

Afinal, você não vai querer ser  
chamado de grosso pelo resto  
da vida!



## Micro Genius



### DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center -  
Térreo - Loja 011  
REPORTEC - Shopping Internacional -  
1º - Loja 07 e 08  
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center -  
2º Piso - Loja 209  
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

### MICRO GENIUS ORIGINAIS

IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US\$ 70 por **US\$ 48**

IQ-701 - de US\$ 50 por **US\$ 38**

IQ-501 - de US\$ 50 por **US\$ 38**

GOOD BOY - Computer Game - de US\$ 50 por **US\$ 33**

### JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS

Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US\$ 20 por **US\$ 7**

Joystick Hiper TJK-305 - de US\$ 12 por **US\$ 7**

### JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US\$ 20 por **US\$ 11**

Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US\$ 7 por **US\$ 3**

Pistola TLG-403 - de US\$ 14 por **US\$ 8**





**TPC-1**

Para Dynavision 2 e 3



**TPC-2**

Para Mega Drive\* e Genesis\*



**TPC-3**

Para Phantom System\*, Hi-Top Game\* e Turbo Game\*



**TPC-4**

Para Master System\* e Atari\*



**TPC-5**

Para SNES\* e Superfamicom\*



**TPC-6**

Para Nintendo Americano (NES\*)

A DYNACOM APRESENTA:

# ASAS INDOMÁVEIS

**SUPER LANÇAMENTO:**



**TPC SUPER  
FIGHTER**  
para  
Mega Drive  
I, II e III\*

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o novo SUPERFIGHTER tem recursos radicais, design anatômico e Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

**TPC-1** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;

**TPC-2** turbo automático separado para botões A, B e C e Slow-Motion;

**TPC-3** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;

**TPC-4** botões A, B, e A+B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.;

**TPC-5** botões A, B, X, Y, R e L com turbo total para todos os botões;

**TPC-6** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, e A + B e Slow-Motion;

**TPC SUPERFIGHTER** botões A, B, C, X, Y, Z e MODE, turbo total para todos os botões e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*